GRATIS I DETTA NUMMER: TVÅ TIDNINGAR I EN!

ÅRGANG 2, NR. 1 – JANUARI/FEBRUARI 1988 – PRIS 24:90 INKL. MOMS

SVERIGES ENDA RENA SOFTWARE TIDNING

SOFT

SÅDANA ÄR DE: DE NYA SPELEN 1988

GRATIS TILL DIG:
TOP SECRET SPECIALBILAGA

HE-MAN-SPELET:
DOLPH LUNDGREN PÅ DATOR

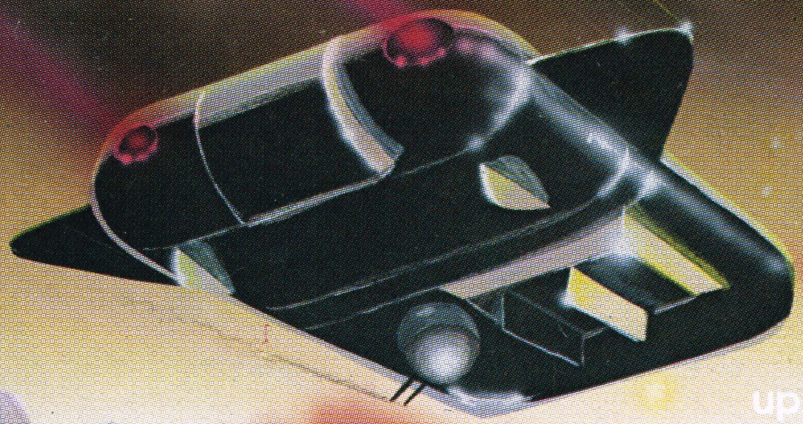
USA-BESÖK:
SPELFIRMAN SOM STARTADE GENOM EN VADSLAGNING

INUTI:
STOR RIV-UR SEKTION MED HEMLIGA SIDOR

JÄTTETÄVLING:
VINN EN TRANSPORTABEL CD-SPELARE

ALLT OM DE NYA DATORSPELEN TILL COMMODORE 64/128 OCH AMIGA

POINT X



Point X is the toughest and best looking shoot'em up and blast'em down game you'll ever encounter on a Commodore 64. With 10 levels of smooth scrolling high-resolution graphics and all kinds of different attack formations it feels just like bringing home an arcade machine. So get ready player 1.

POWER

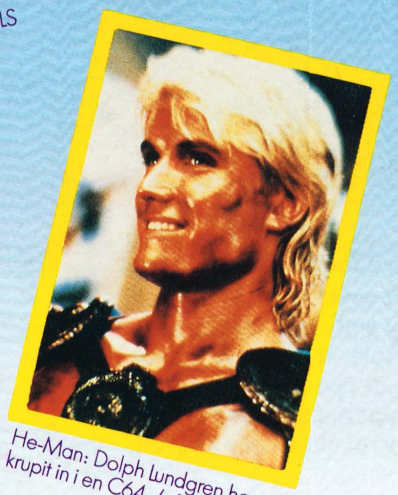
©1987 by PowerSoft AB, Box 130 40, 200 44 Malmö, Sweden.
All rights reserved. Unauthorized copying, lending, broadcasting is strictly prohibited.

SOFT

Nytt år, nya spel.
Om du letar upp mitten av tidningen, hittar du ett nytillskott till SOFT. TOP SECRET, en superhemlig gratisbilaga med massor av feta fuskpokes och tips som hjälper dig att genomföra dina superspel.
TOP SECRET är fusktips och oändligt liv så det står härliga till. Sprätta upp om du vågar...
Nya spel i det nya året är något som du kan se fram emot. Och inte bara i kommande nummer, utan redan i detta! Vi bjuder på massor med spännande nyheter i din egen softwaretidning. Tidningen som sätter snurr på din joystick.
SOFT.
Rykande hett.

Nästa nummer utkommer 25 februari

Pink Panther i pixels. /PULS



He-Man: Dolph Lundgren har krupit in i en C64. /s 16

5/ Hitta spelnamnet
Dags att vinna igen! Muggar, väskor och inte minst SPEL-SPEL-SPEL står på spel i jättetävlingen från SOFT och spelgiganten Ocean.

6/ PULS
SOFT-crew är nyhetsjägare på högsta nivå. Här har du nio sidor med det senaste på softwarescenen just nu.

15/ SOFT Mail
Härliga Hanne har fått tag på sprättkniven igen, och svarar snällt på alla era frågor.

16/ Masters tar nya tag
He-Man är tillbaka. Nu både på film (i Dolph Lundgrens gestalt) och i ett nytt, varmt Gremlin- spel.

20/ Compilations Buyers Guide
Din högaktuella inköpslista med samlingskassetter. Band med flera spel till priset av ett.

22/ Vinn en CD
- med SOFT, Erlandssongruppen, World Wide och de minimala partnerna från Västtyskland. Yes, här finns Funai CD och mycket annat godis till de lyckliga vinnarna.

28/ Mighty MicroProse
Spelfirman som kom till på grund av ett vad, är idag en gigant i branschen. Kirkegård intervjuade Wild Bill, Duffy tittade på spelen.

32/ SOFT Check
- kollar upp de senaste storsäljarna och de som aldrig kommer att bli det. Läs testerna innan du investerar dina surt förvärvade skillingar.

38/ SOFT Cheap
El Cheapos in disquise. Data-Duffy, alias Flöis, huserar fortfarande med de allra billigaste, men den här gången under ny rubrik.

TOP SECRET
Mitt i tidningen: Sprätta upp och sluka de hemliga sidorna med massor med odödlighetspokes till alla de bästa datorspelen.

Ansvarig utgivare:
Klaus Nordfeld

Chefredaktör:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbetare:
Sven Bilen
Mårten S Nielsen
Hans Henrik Bang
Torben Flöisdorff
Hanne Kristiansen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
DK-1264 Köpenhamn K
Danmark
Tel 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Postgironr 74383-1
Telefax 00945 1 91 01 21

Foto/illustrationer:
Tobisch Fotografi
Peter Jensen
M fl

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Niels Ingemann Grafisk Design

Annonser:
Torbjörn Ericsson
Music Press AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm
Tel 08 34 46 50
Telefax 08 31 73 17

Prenumerationer:
Yvonne R Pedersen
Tel 020 79 52 04 (Gratisnummer)
Lokal 23
En helårsprenumeration (6 nr)
kostar 136:- inkl porto

Distribution:
Presam

Spel testade i SOFT är betygsatta i en skala mellan 0 och 5 stjärnor. Fem stjärnor ges för det helt suveräna och absolut rekommenderbara, noll stjärnor för det fullständigt oacceptabla.
Betygen är uttryck för recensentens subjektiva bedömning och är värderade i jämförelse med övriga spel på marknaden i samma prisklass för datorn ifråga.
Eventuella prisuppgifter publicerade i tidningen är baserade på upplysningar från återförsäljare, importörer och andra, och tidningen ansvarar inte för dess riktighet. Citat från tidningen får endast användas med tydlig källangivelse. Utlån och uthyrning i affärsmässigt syfte är förbjudet. Artiklar och bilder i SOFT får inte utan förlagets medgivande användas i försäljningsversamhet.

Preview The Future!

PROJECT: STEALTH FIGHTER

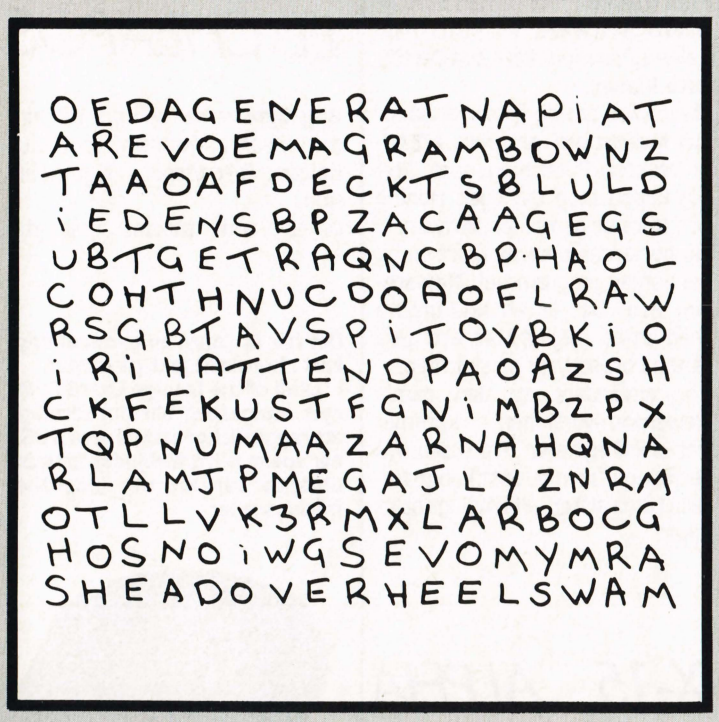
Stealth Fighter... the hottest topic of conversation in aviation circles today. Space Age technology and engineering make these aircraft virtually undetectable by enemy radar. Stealth Fighters are believed to be in operation, flying the most sensitive missions, flown by a superior class of pilot. You can experience that thrill of flying a revolutionary aircraft, previewing the edge of the future.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

HK ELECTRONICS & SOFTWARE AB

Var med och vinn:

Finn de dolda spelen!



När det rör sig om kul tävlingar är SOFT som vanligt leader of the pack. Den här gången har vi bildat ett team med Ocean som sponsor - och det är inte småsaker du kan vinna, om du med din örnblick (och en kulspetspenna) kan hitta de dolda spelen.

Okej, boys! SOFT är här igen med ännu en utmaning till dina små grå celler och en chans att vinna häftig software.
Supertävlingen den här gången utmanar dig på softwarekunskap - hur mycket du rent faktiskt vet om spel...

Ocean är sponsor, och utöver diverse temuggar och sportväskor ställer de upp med kilovis av spel. Faktiskt de allra senaste Ocean-titlarna, spel som är så nya att vi inte ens vet vilka det blir!

Så här vinner du!
Som du kan se här på sidan, har vi fått Oceans PR-man till att tillverka en så kallad word-maze. Det är en samling bokstäver bland vilka några ord finns dolda. Och det är dessa ord du ska hitta.

Allt som allt finns det 20 ord, samtliga är titlar på Oceanspel. Om titlen består av mer än ett ord har den skrivits samman till ett enda ord. Dvs, HEAD OVER HEELS blir till HEADOVERHEELS och så vidare.

Av de 20 orden räcker det om du hittar 15. Du avgör själv vilka 15, bara det är giltiga titlar på spel utgivna av Ocean Games.

De dolda titlarna kan vara dolda på olika sätt. Först och främst kan de stå vågrätt, alltså precis som du läser det här. Men de kan också stå lodrätt, alltså uppifrån och ner. För att göra det extra knepigt kan några av dem dessutom vara stavade bak och fram, så det gäller att se upp. Som en sista finurlighet ligger vissa titlar diagonalt, så lätt blir det inte. Inga titlar har dock skrivits ringlande - ligger de diagonalt går de som en rak linje.

Massor med vinster
Alla lösningar med minst 15 riktiga Ocean-titlar lägger vi i en stor låda, övriga arkiveras i det lodräta arkivet.
När tävlingstiden utlöpt drar vi vinnare från lådan, vinnare till det skummande hav av vinster som vi har.
Den först dragna vinnaren får ett vinstregn av format: 10 av de senaste Ocean/Imagine-spelen, en väska (med stort Ocean-tryck) att ha dem i och en Ocean-mugg att skåla till segern med.
Nummer två av vinnarna får också en väska med Ocean-tryck, och även om väskan är av samma storlek ligger det "bara" fem av de senaste Ocean/Imagine-spelen i den.
Vinnare nummer tre till tio får var sitt sprillans nytt Ocean-spel. Och vi garanterar att det blir ett av de allra, allra senaste. Vinsterna flygs nämligen hit direkt från Ocean i England, så du har stor chans att få ett spel långt innan det kommer till affärerna! Under alla omständigheter är det hot, för det är så nytt att varken vi eller Ocean vet vilket det blir...
Gillar du vinsterna? Då finns det bara en sak att göra: fatta om pennan och gå i närkamp med ordpusslet. Hittar du 15 Ocean-titlar finns det en fin chans att komma med bland dem som vinner ett spel, eller kanske ännu bättre.

Rasmus K Kristiansen

VINN OCEAN-VÄSKOR, OCEAN-MUGGAR OCH MASSOR MED SPEL FRÅN OCEAN!!

Vill du vinna 10 Ocean-spel, en Ocean-mugg eller kanske en Ocean-väska? Då ska du hitta minst 15 titlar på spel från Ocean eller Imagine. Speltitlarna ligger gömda i ett stort bokstavspussel och går i alla riktningar - även baklänges!
Du får gärna skriva av eller kopiera kupongen, men vi accepterar bara en kupong per hushåll.

Jag har hittat följande titlar (minst 15):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Namn: .....

Adress: .....

Postnr: ..... **Ort:** .....

Tel: ..... **Ålder:** .....

Om jag vinner, vill jag gärna ha spel till följande dator:

.....

.....

Skicka in kupongen innan den 20 januari till:
SOFTs Ocean-tävling Themson Media AB
Sveavägen 92 7113 50 Stockholm

PULS är här igen. Din spalt med heta rykten och glödheta nyheter. PULS Crew har nosat fram allt om all ny software som är på väg till årets mest informativa spalter. Läs noga!

PÅ JAKT EFTER FLICKOR

Vill du att något ska hända? Möt Larry.
Larry har just passerat 40-årsgränsen och han är fortfarande ensam. Kan du slita blicken från hans solbrända look kan du se, att hans hårrötter är på hastig reträtt från hans panna.

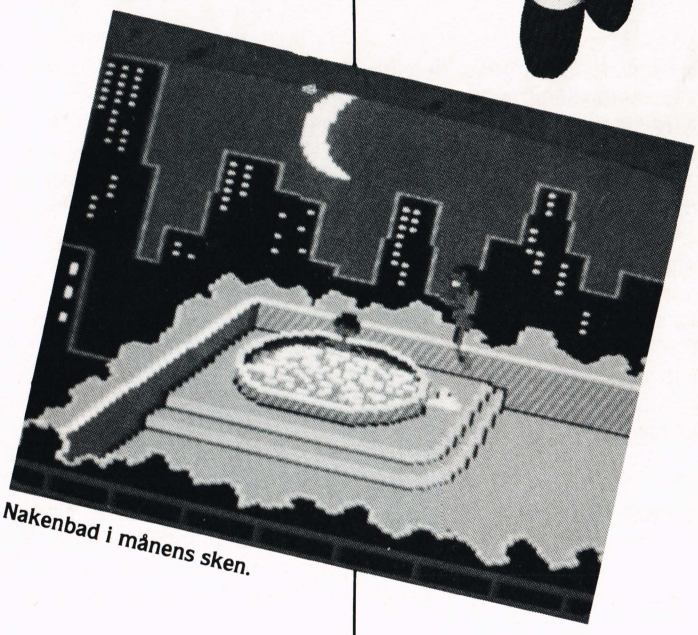
Larrys fritidsdress är av högsta kvalitet. Han har minst 11 guldlänkar, och hans skinande vita tänder bländar till och med i dagsljus. På ensamma hjärtans klubb berättar han för damerna att han "naturligtvis bor ensam... Hon och jag blev ovänner, så jag blev utslängd". Had han inte berättar är att "hon" faktiskt är hans mamma, och att han var 38 när det hände.
Jodå, Larry är en riktig tönt.
Han är typen som alla tjejer fruktar. En sann fårskalle. Men han är också huvudperson i ett nytt spel från **Sierra On-Line**.
Inledningen har vi hämtat från själva spelet, och Larry *är* verkligen ett stolpskott. Och givetvis är det du som spelar Larry. Spelet heter **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, och bakgrundshistorien fortsätter:
"Bli Larry för en natt. Du ska dansa, du ska dricka, du ska spela hasard. Och du kommer, om du nu spelar dina kort rätt, att träffa flickan i dina drömmar (eller flickorna, för den sakens skull)".
Det är ett **Amiga**spel och är ett sorts adventure med massor med grafik. Din uppgift är att få Larry att släppa sin lite dumsmarta attityd och få lite det-där-du-vet.
Givetvis har spelet blivit barnförbjudet i USA, och framsidan pryds också mycket riktigt av en varningstext från myndigheterna. Men den sortens censur ska ju inte hindra oss andra från att spela det. Och de "fräcka" scenerna är något så oskyldigt som midnattsnakenbad i en swimmingpool, besök i en sexshop och samtal med "den sortens" flickor.
Äventyrsspelet förstår över 900 ord, bland dem också en hel del mindre vackra. Grafiken är i 3D: Du kan styra Larry framför körande taxibilar, runt på discots dansgolv, ned i simpölar - ändra figurer gör detsamma (och mycket mer som vi inte kan beskriva här).
Flickorna i spelet är några riktiga tårtor. De går, talar, äter och ignorerar dig - precis som i verkligheten!
Spelskaparna har tidigare producerad **Kings Quest**, en serie mycket kända PC-äventyr med grafik. Programmerare är **Al Lowe**, medan **Mark Crowe** står för grafiken.
Ikläd dig rollen som Larry i "Land of the Lounge Lizards", och möt de flickor som din mamma alltid varnat dig för.

KLIPP & KLISTRA

Från USA kommer firman **Springboard Software**, en firma med halvseriösa produkter, bl a **Certificate Maker**.
Mest känd är nog firman ändå för sitt **Newsroom**- program, ett mini-Desktop Publishing, som låter dig klippa ihop din egen tidning och köra ut den på en skrivare.
Nu har amerikanarna gjort en ny version av programmet, **Newsroom Pro**. Det är en IBM-utgåva med extra möjligheter att göra färdiga broschyrer på skärmen.
För användare av den gamla Newsroom-versionen kommer det också nyheter: Tre tusen nya teckningar som du fritt kan placera in i dina alster i alla möjliga storlekar.

X-15 ALPHA MISSION

Amerikanska **Activision** har alltid legat långt framme när det rört sig om skjutande och actionspel. Därför var det inte många som blev förvånade när de lanserade **X- 15**, med undertiteln **Alpha Mission**.
Du styr ditt X-15-raketjaktplan mot fiendens rymdstation. På din väg blir du angripen av fientligt flyg, helikoptrar och missiler. Om du når fram helskinnad ska du aktivera dina fjärrstyrda robotar - fiendens rymdstation ska nämligen helst omvandlas till rymdskrot!



Nakenbad i månens sken.

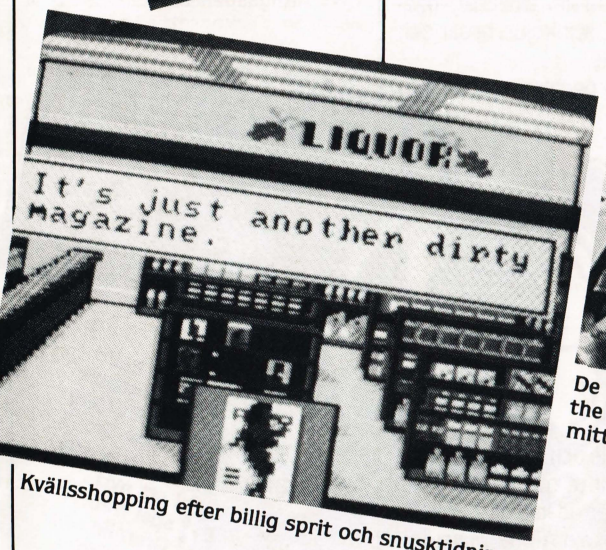
Grafiken är streck i 3D (vektorgrafik, alltså) och ljudet är värt att låna ett öra till. Men inemellan går det alltså *väl* snabbt...!

EL CHEAPOS

Bug-Byte verkar nu höra till dem som enbart intiktar sig på att ge ut tidigare fullprisspel i lågprisversion.
De spel som lanseras är samma

Det här är Larry, en gammal ungkarl i konstant jakt på damer. I "Land of the Lounge Lizards", ett nytt Amigaspel, blir din förmåga att ragga flickor satt på prov. I USA har spelet blivit förbjudet för mindreåriga för att det innehåller fräcka scener.

Möt den sortens flickor som din mamma alltid varnat dig för.



Kvällsshopping efter billig sprit och snusktidningar.

De två ungkarlana som är männen bakom "Land of the Lounge Lizards": Al Lowe (tv) och Mark Crowe. I mitten ses pojkarnas sekreterare.

drar sig på ett universitet, där du en sen kväll sitter och studerar i datorrummet. Alla andra har gått hem, och du dras mot de urgamla gångarna under byggnaden. Där nere kommer du att uppleva ditt livs mardröm... (om du nu alltså har en C64, en Amiga, en PC eller en Amstrad med disk).

Ett annat nytt Infocom-äventyr är **Stationfall**, efterföljaren till **Planetfall**.

Efter dina bedrifter i Planetfall har du blivit befordrad från städare till pilot, men vardagen är fortfarande lika trist. På en rutintur tillsammans med din gamle polare, roboten Floid, händer emellertid något som utvecklar sig till ett sant kvalitetsäventyr i rymden.

Nu har skeppet blivit ett smugglarnäste för illegala vapenhandlare i galaxen. Ombord på rymdskeppet finns ett kretskort som du ska lägga rabarber på.

Du är ensam i ditt lilla rymdskepp, och vapenhandlarnas enorma styrkor kommer att göra allt för att stoppa dig. Du måste kämpa dig fram genom det gamla skeppet allt medan du ska samla ihop de olika delarna till kretskortet. För att kunna samla delarna måste du genomföra de 12 småspelen.

"Discovery" är klart till Commodore 64/128 på såväl band som diskett, men i framtiden kommer även versioner av spelet till andra maskiner att invadera vårt solsystem, upplyser CRL-bossen **Clement Chambers**.

BOLLEN ÄR RUND

Mer fotboll till folket! Nu är det **Gremlin Graphics** som är i farten, och de har lierat sig med allas vår **Gary Lineker**, det stora hoppet i engelsk fotboll.

som för ett år sedan lanserades till fullt pris. Intruktionerna är desamma, och enda skillnaden är faktiskt att plastlådan till kassettbandet har krymps en aning.

Två av de senaste spelen som fått repremiär under namnet Bug-Byte är **Peter Shilton's Handball Maradona** och **Defcom**, det tidigare **Quicksilva**-spelet om SDI.

I **Handball Maradona** (tidigare testat i SOFT 3/87) är du den engelske landslagsmålvakten **Peter Shilton**, och du ska försöka avvärja argentinaren **Diego Maradona**s försök att vinna VM i fotboll. Som målvakt kan du röra dig i 11 riktningar när du ska rädda skott. Och det bästa av allt: Planen visas i 3D - ur målvaktens synvinkel.

Andy Sturrock från Bug-Byte väntar sig också en hel del av relanseringen av **Defcom**. Här styr du en Eagle Class E751 Fighter, med laserkanon och med möjlighet att få nya och mer kraftfulla vapen.

"Defcom" bygger på **Ronnie Reagan**s stjärnkrigsprojekt **SDI**, ett fortfarande i allra högsta grad aktuellt ämne.

SKRÄCKEN LURAR

Infocom är synonymt med suveräna äventyrsspel i gammal god tradition: Alltså noll grafik men massor med text (på engelska, förstås). I stället för grafik förstår spelet en mängd av ord, och det är faktiskt en upplevelse att ett spel kan verka så "intelligent".

Ett av de senaste från Infocom är **Lurking Horror**. Handlingen till-

13 RÄTT

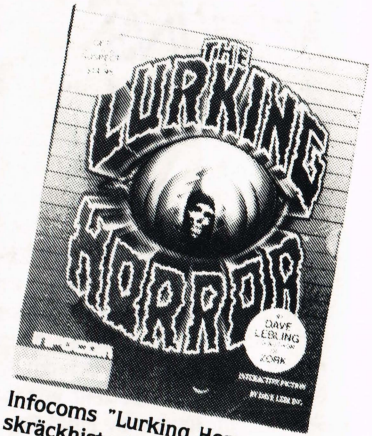
13 spel i ett! Det är vad **CRL** bjuder på i sitt nya spel **Discovery**.

Spelet är egentligen ett häftigt shoot'em up med massor med action, men här finns också 12 under-spel som du med jämna mellanrum ska genomföra för att komma vidare.

De 12 småspelen är miniutgåvor av populära CRL-produkter. Här finns skjutspel, labyrinter, minfält, hästsport och spel a la **Ball Breaker** och**Crawler**.

Om du genomför dem kommer du vidare i själva huvudprogrammet, och här är handlingen lätt att förstå:

Du är pilot på ett jaktrymdskepp och har fått i uppgift att utforska ett rymdskepp som har legat bortglömt i 200 år, ända sedan dess besättning dödades i ett fruktansvärt blodbad som fortfarande inte har glömts.



Infocoms "Lurking Horror" är en skräckhistoria som utspelas i de urgamla korridorerna under ditt universitet.

Nytt från Infocom är också "Stationfall", efterföljaren till rymdäventyret "Planetfall".

PULS

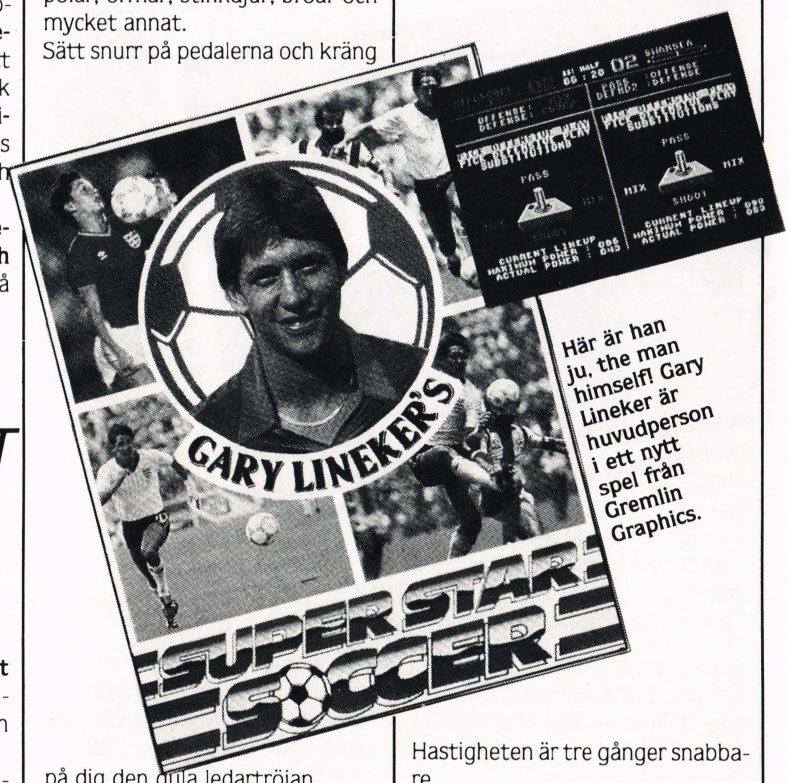
Resultatet, **Gary Linekers Superstar Soccer**, har just lanserats tii Commodore 64/128, Amstrad CPC, Spectrum och Atari ST. Det hela är en blandning av fotbollsspel och lagplanering, så dina små grå får också en chans att hävda sig.
Grafiken är inget att skriva hem om, men om du kommer in i spelet är det faktiskt ganska kul.
Spela bollen, grabben!

PRISER TILL RAINBIRD

Den stora softwareproducenten **Rainbird Software** har satt rekord i antalet mottagna pris för sina program. 40 st har man nått upp till.
Mest belönat bland Rainbirds program är **The Pawn**, superäventyret från **Magnetic Scrolls**. För sin fina parser och flotta grafik har detta program erhållit inte mindre än 11 olika pris. Ett axplock ur listan avslöjar att det blivit "Årets Adventure" tre gånger och "Bästa Adventure" två gånger.
Även **Starglider** fick 11 pris, häribland fyra gånger som "Årets Spel". **OCP Art Studio**, ett ritprogram, fick fem priser medan **Jewels of Darness** (ytterligare ett äventyr från Magnetic Scrolls) fick sex priser. Till detta ska läggas **Silicon Dreams** med fyra pris plus **Guild of Thieves**, **Knight Orc** och **Tracker** med varsitt.
Rainbird är systerfirma till **Firebird**. Båda firmorna ägs av **British Telecom**, engelsmännens svar på **Televerket**.

TRE NYA FRÅN GREMLIN

Gremlin Graphics har alltid mycket nytt på gång. Och bland deras hot software kan nämnas **Deflector**, ett spel där det gäller att skjuta iväg laserstrålar och styra dem till målet via speglar, väggar, optiska linser och annat.
Ett koncept som vi garanterat inte träffat på förr.
Då är **Tour de Force** genast mer normalt. Det är ett cykellopp med deltagare från hela världen och massor med hinder: Gropar i vägbanan, björnfällor, isfläckar, oljepölar, ormar, stinkdjur, broar och mycket annat.
Sätt snurr på pedalerna och kräng på dig den gula ledartröjan.
Gillar du inte att cykla kan du prova **Mask II**, efterföljaren till **Mask**, ett spel byggt på en engelsk TV-serie.
I "Mask II" ska Mask-teamet än en gång kämpa mot de onda krafterna från **Venom**. De stora lastbilarna hoppar upp mot helikoptrarna, och action finns det i alla fall så det räcker.
Mask II kommer till Commodore, Spectrum, Amstrad och MSX.



Här är han ju, the man himself! Gary Lineker är huvudperson i ett nytt spel från Gremlin Graphics.

GÖR DIN EGEN TIDNING

Om farsgubben har minst en tusenlapp i plånboken kan han investera i **Fleet Street Editor Version 2.0**. Med det kan han arbeta med Desktop Publishing, det vill säga skriva och redigera sin egen tidning på skärmen. Sedan kan han skriva ut det hela på antingen en matris- eller en laserskrivare, inklusive eventuella bilder.
Den nya versionen av Fleet Street Editor kan köra på den nya IBM System PS/2-serien (modell 30, 50 och 60) och maskiner med CGA, EGA och Hercules grafikkort. Bland möss kan du använda Microsofts, Mouse Systems och Locitech.
Förbättringarna från första utgåvan av Fleet Street Editor lyder som följer:
Hastigheten är tre gånger snabbare.
En provdiskett medföljer, och på denna finns exempel på brevhuvuden, broschyrer och annat godis man kan göra.
Textfiler på upp till 100 sidor kan läggas in, och ett "förstoringsglas" gör det möjligt att zooma in den text som ska rättas.
Grafik kan man lägga in från de flesta PC-kompatibla ritprogrammen samt MacPaint.
Slutligen ligger i programmet en speciell printerdriver, som gör att din gamla hackande och kantiga dot matrix-skrivare skriver speciella rundade bokstäver. Med andra ord: Såvida du inte har en laserskrivare blir dina utskrifter mycket snyggare med Fleet Street Editor 2.0.
Tyvärr avspeglas detta också på priset...

MERLINS MAMMA

Från Västtyskland kommer **Merlin Motherboard**. Det är ett kort som gör att man kan ha flera olika moduler i maskinen på en gång och skifta mellan dem. Och det är en nyhet som är speciellt intressant för innehavare av **Final Cartridge II**.

Men Merlin Motherboard kan du ha inne både Final Carridge II, Power Cartridge, 72 K ROM Bank-systemet och en Dela Kernal Generator på samma gång, väl att märka utan att funktionen störs för någon cartridge.

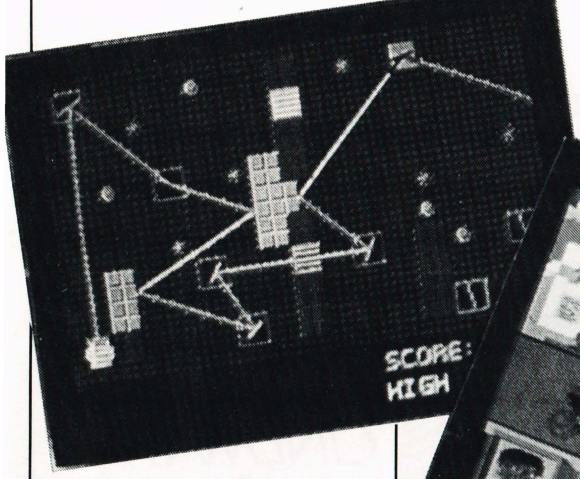
Med andra ord: Nu behöver du inte längre ta ut Final Cartridge II ("little big blue") när du vill arbeta med andra cartridges.

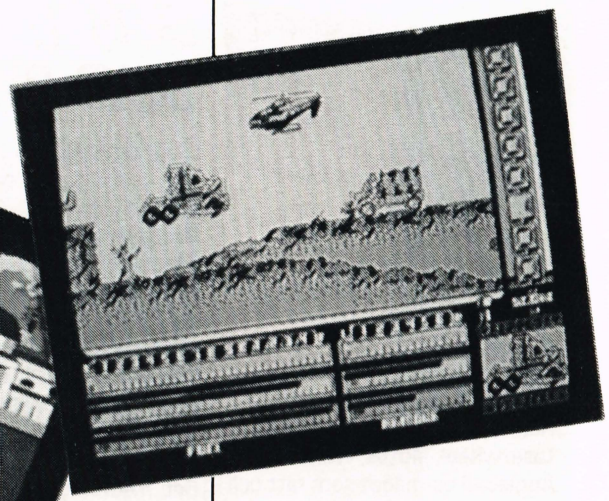
Den modulgenerator (32 K) som sitter i Merlin Motherboard är inte ändrad - den kan fortfarande programmera ner 8 program på ett EPROM (från 2 till 32 K).

FLEET STREET ÄVEN TILL ATARI

Nu kan du också få **Fleet Street Editor** till Atari ST, fast priset ligger fortfarande på fel sida om 1500:-.
Grafiken hämtar du in från Art Director, Neochrome, Degas och .IMG-filer, och du kan dessutom scanna fotografier med ST-scan (köps till).
Ett ST-scan-interface som passar till Canons scanner koster minst tre tusenlappar, alltså mer än själva datorn i grundversionen. Så billigt blir det inte om du vill leka på de stora DTP-pojkarnas gård.

Tidningar som denna kan du producera på Atari ST med hjälp av "Atari Fleet Street Editor".





Tre nya från Gremlin Graphics: "Deflector", "Tour de Force" och "Mask II".

VIDEO, VIDEO

Firman med alla lågprisspelen, **Mastertronics**, har nu gett sig in på videomarknaden.
Detta i och med lanseringen av **Mastervision**, ett nytt dottersällskap som redan nu har 34 titlar på sitt program.
Vi hittar skräckfilmer som **Creepshow**, spionthrillers som **KGB The Sweet War**, karatefilmer som **The Octagon**, musikvideos med grupper från 50-, 60- och 70- talet, barnfilmer som **Heidi**, tecknat som **Jack och Bönstjälken**, westerns som **Horse**, science-fiction i **Target Eagle**, svart humor med Richard Pryor i **Dynamite Chicken** och familjefilmer som t ex **Alaska Wilderness**.

Ja, Mastertronicsgruppen har ett brett program. Med den här nya grenen kommer du inom kort att kunna köpa orginalvideofilmer för ca 200:-.

FRÅN DEN BILLIGA HYLLAN...

Billiga spel går åt som smör i solsken, det är sant och visst. Och många anser att kvaliteten på lågprisspelen ofta är fullt lika bra som på fullprisspelen.
För alla El Cheapos-fanatiker har billige Torben, alias Duffy, gjort en komplett run-down på de spel som just kommit/snart kommer på stativet hos din lokala handlare. Vi ger mikrofonen till Duffy:
Hot från det **Mastertronics**-ägda **Bulldog Software** är **Rigels Revenge** och **Spore**, som båda fås till C64/128, men sannerligen om de inte också finns till C16/Plus 4.
Mastertronic äger också **Ricochet**, en firma som percis som Bug-Byte återutger gamla fullprisspel som inte längre kan säljas för sitt gamla pris. Härifrån kommer nyheterna **Jet Pac**, **Outlaws**, **Knight Lore**, **Action Reflex**, **Alien 8**, **Dragonskull**, **Sabre Wulf**, **Knightshade** och **Blackwyche**. Alla är tidigare gamla **Ultimate**-spel. Men man har också fått tag på några gamla **Martech**-spel: **Brian Jacks Superstar Challenge** (dåligt, undvik det), **Crazy Comets** (gammalt, men fortfarande ett av de bästa skjutspelen någonsin), **Geoff Capes Strongman** och **Eddie Kidd Jump Challenge**.
Under Mastertronics eget namn - som de flesta borde känna till, eftersom det kommit över 200 spel från dem - kommer följande: **Level 5, Starlifter, Bosconian, Henry's House, Agent X2, Spook School, Streetlife, Beat It** och slutligen **Rentakill**.
Lågprisetiketten hos **CRL** heter **Power House**. Härifrån kommer det sju nya titlar: **Street machine, Alpha Runner, ZIP, Freedom Fighter, Stairway to Hell, Dervish** och det vämjeliga, äckliga, bloddrypande **Soft & Cuddly** (med det-

▶

Med sin nya underavdelning "Mastervision", har softwareproducenten Mastertronic gått in i videobranschen. Det betyder billigare filmer för dig och mig.

PULS

ta spel fäljer en officiell Soft & Cuddly spypåse med spelets namn påtryckt)!
Något dyrare bland lågprisspelen är **MAD**-serien från Mastertronic. Här heter nyheterna **Kromazone, Laserwheel, Motos, Wizards Pet, Angleball** och något som rätt och slätt har det föga fantasifulla namnet **Tennis**.
I samma prisklass ligger också den nya lågprisetiketten **Rack It**, som för några månader sedan uppstod genom ett samarbete mellan Mastertronic och välrenommerade **Hewson**.
Du känner lätt igen Rack It på de svartvita omslagen (för att tryckningen ska bli billigare? Red.), och under detta namn kommer **Sunburst** samt klassikern **Uridium**. Sistnämnda spel bör varje sann datordiggare ha i sin samling. Det var med detta spel som **Andrew Braybrook** på allvar skapade sig ett namn och bildade skola för otaliga andra spel i genren. Mer från Rack It: **Tunnel Vision, Anarchy, Ocean Conqueror, Draughts & Genius, Herobotix** och **Rex Harde**.

Americana ligger också bland de något dyrare på lågprisskalan. Deras nya billiglanseringar omfattar **Beach Head II, Xevious, Saracan, Kung Fu Master, Bruce Lee, Dambusters, Beach Head, Fight Night, Collision Course, Masters of the Universe, Go for the Gold** och **Talledga**. Alla dessa spel har tidigare funnits som fullpris från **US Gold**.
Duffy signing off.

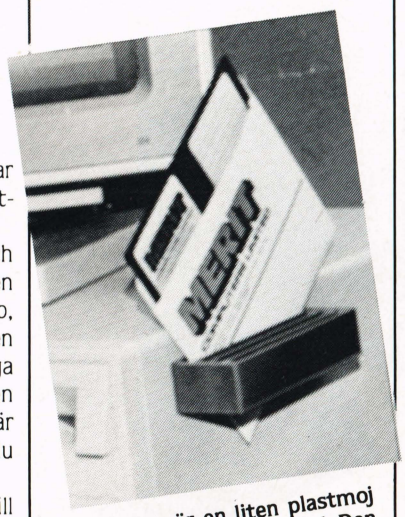
BETT I BUG-BYTE

Lågprisspelsfirman **Bug-Byte** har just kommit med ett par nya utsläpp.
Headstart till Commodore och Spectrum handlar om att styra en dubbelgångare. Du är Ivan Mop, medhjälpare hos en vetenskapsman. Under din dagliga städrunda råkar du skapa en 100%-ig kopia av dig själv. Det är bara en skillnad: Ivan II gör allt du gör precis tvärt om.
Det medför problem. Går du till höger går han till vänster, och när du städar i laboratoriet skitar han ner det igen.
Headstart är tidigare utgiven av **Mind Games**, då under namnet **Schizofrenia**.
Nyhet nr 2 från Bug-Byte heter **Timetrax**. Du rör dig över 21 olika skärmar och ska samla ihop de 8 saker som kommer att göra Tidens Härskare nöjd. Dina fiender är prisjägare någonstans från framtiden, och du kan resa genom tid och rum. Försök att undvika de stygga pojkarna, de vill dig bara ont.
Duncan Lowthian, PR-chefen hos Bug-Byte, har själv fått många helger att gå med Timetrax. Om detta även blir fallet för oss andra återstår att se...

EN BOMB I STRATTON

Stratton var världens mest avancerade lufttrafikterminal. Efter dess öppnande, hösten 2370, hade man äntligen en helt automatisk terminal. Inte en enda människa arbetade vid flygfältet.

Bug-Byte. En firma som specialiserat sig i att återutge gamla fullprisspel och sälja dem för ca en fjärdedel av ursprungspriset.



Plonker Box är en liten plastmoj som egentligen är rätt genial: Den håller ordning på dina mest använda disketter så att du alltid har dem till hands.

Stratton hade allt det senaste i lyxväg, senaste avfallsförbränningssystemet och den mest avancerade och imponerande teknik man kan tänka sig.
Terminalens säkerhetssystem hade alla skapats av Dr Hans Rauer. Från centralhjärnan, en jättedator, kontrollerades allt. Säkerhetssystemet kunde tänka själv, och kunde på det sättet skydda allt flyg mot terrorister.
Det var stoj och glam, festligt, folkligt och fullsatt, den dag Stratton öppnades. Men... ett plan från regeringen ankom med en terroristbomb dold ombord! När bomben utlöstes förstördes planet och resterna spreds över hela flygplatsen. Tre våningar lades i ruiner.
Datorn förstördes också, men försvarssystemet fungerar fortfarande. Resultatet är att inga överlevande kan komma ut och inget räddningsmanskap kan komma in.
Man har tillkallat dig, mannen numero uno, hjälten över alla hjältar. Gå runt i ruinerna och ta bort samtliga säkringar i reläerna, men se samtidigt upp för försvarsmekanismerna som hela tiden strävar efter att ta död på dig.
Ett tufft jobb, men någon måste ju göra det.
Det är **CRL** som ger ut **Stratton**.

PLONK!

Känner du igen problemet? Du sitter och rotar med en tre- fyra disketter som du hela tiden måste ha inom räckhåll?
Plonker Box är ett lätt sätt att lösa problemet på.
Det är en liten plastgrunka som man sätter fast på lämpligt ställe med dubbelhäftande tape. I den finns små ritsar där disketterna kan stå, och den rymmer fyra stycken.
Smart, för du har disketterna nära till hands och slipper ha dem flytande omkring på bordet. Och smart, för den passar till **alla** sorters disketter.

CINEMAWARE PÅ 64

Det började med **Defender of the Crown**, sedan kom **S.D.I.** och nu har **Sinbad and the Throne of the Falcon** också kommit till Commodore 64.
Det populära Amigaspelet från **Mindscape**s serie med **Cinemaware**-spel har samtidigt lanserats till både C64, Atari och PC-kompatibla. Till att börja med finns det bara på disk, men väl inne i 1988 kommer även en kassettversion till Commodore.

"Sinbad" (här i Amigaversion) har nu även kommit i Commodore 64/128-version.

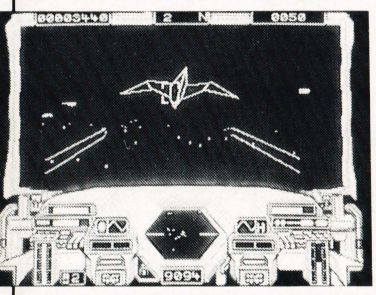
FRÅN DATOR TILL SPEL-AUTOMAT

Normalt går en konvertering till så, att man tar ett populärt spelautomatspel och gör om det till en hemdatorversion. På det sättet har vi fått spel som **Wonderboy, Super Sprint, Bubble Bobble** och **Gauntlet**, för att nu bara nämna några exempel.
Men nu börjar det hela gå åt andra hållet.
Nu har man nämligen också börjat göra om spel från hemdataversion till spelautomat, och **Starglider** är det senaste exemplet.

Spelet, som valts till Årets Spel av flera utländska tidningar, kommer om ett par månader att stå i spelhallarna, redo att ta emot dina fattiga sparslantar.
Det är **Bally/Sente** som köpt rättigheterna, eftersom de menade att det hade stora möjligheter som spelautomat.
Rainbirds softwarechef **Paul Hibbard** kommenterar utvecklingen med orden "This is only the beginning..."

HOT FIREBIRD

Vem är om sig? Tja, **Firebird** är i varje fall kring sig!
Spelfirman, som ägs av det brittiska televerket, inviterar dig till en promenad i den vildare delen av staden. Det händer i spelet **On the Tiles**, där du spelar rollen som hemlös stadskatt. Slåss för ditt dagliga bröd i soptunnor, på hustak och i skumma gränder där blott den starkaste överlever. Det

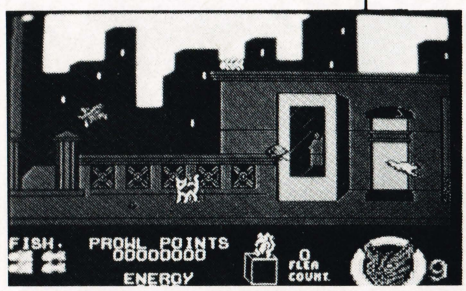


Upp- och nervända världen: Det här Rainbirdspelet (Starglider) konverteras nu till spelautomat.

finns bara en lag: Gatans. "On the Tiles" är gatuvåld i sex olika stadsdelar, och du ska överleva en efter en - den ena svårare än den andra.
Flying Shark är en annan titel från Firebird som vi kommer att höra mer talas om. Spelet är en hemdatorkonvertering av ett av de populäraste horisontellt scrollande shoot'em up-spelen från spelhallarna. I spelet (ursprungligen från **Taito**) styr du ett B-52 bombplan under andra världskriget.
Black Lamp kommer från **Cain** och **Everett**, teamet bakom sådana säkra grafiksucceer som **Star Trek** och **Shadowfire**.
Långt om länge har gigantspelet **Elite** kommit i IBM och MSX-versioner.
Druid II är också nytt. Efterföljaren till den ursprungliga **Gauntlet**-kopian **Druid** från 1986 har undertiteln **The Enlightenment**. Här kan du också välja att spela två pelare på de i allt 15 kaosfyllda banorna.
Som russinet i kakan hittar vi **Peter Packrat**. Några kanske kommer ihåg råttan från spelhallsmaskinerna, där han bodde i träd, under jorden och på soptippen. Well, nu kommer alltså en konvertering till både Commodore, Amstrad och Spectrum. Kvaliteten är så fin att spelet lätt kunde sålt som fullprisspel, men icke. Lågpris ska det vara numera!
I "Peter Packrat" ska du också undvika ormar, stora bulldoggar, krokodiler och fladdermöss medan du samlar in saker till din lilla håla.

NY TEXT—PC FRÅN AMSTRAD

Man tager 1 st Joyce, fördubblar den (minnet), byter ut skrivaren



"On the Tiles" från Firebird handlar om strykarkatter som slåss med näbbar og klor... -öh, med klor.

Allt du ser på bilden (+en del software som du inte ser) kan bli ditt för under 10.000. Det är den nya mega-Joyce från Armstrad, modell PCW 9512.

Denne söte gosse är logo och maskot för en nystartad leverantör av budget games, Alternative Software.

mot en skönskriftsprinter och ger hela klabbet en ansiktslyftning. Resultat: Det senaste tillskottet i Joyce- familjen, PCW 9512.
Amstrads senaste är maskinen för den som inte har lust att spela, men vill ha minne nog för både mailmerge och ordbehandling. Maskinen, som kör CP/M, kommer med svartvit skärm, en diskettstation, läcker skönskriftsskrivare, ett tangentbord som hör till de bästa i sin klass och all software till ett samlat pris på strax under 10.000:-, inkl moms!
Det finns bara ett minus: Maskinen är inte IBM- kompatibel.
Men å andra sidan - vad annat kan man vänta sig när allt annat följer med i priset...

NYSTARTAD LÅGPRIS-FIRMA

Tror du det är fart på den billiga fronten just nu?
PULS Crew är alldeles yra i huvudet av att höra om alla dessa nya lågprisspel, eller budget games, som de kallas i det stora utlandet.
Nu har ännu en lågprisfirma startat. Namnet är **Alternative Soft-**

PULS

ware och som maskot har de en stor fet maffia-gorilla.
Spelen är både nyproduktioner och återutgivningar av gamla spel till nytt (läs lägre) pris. Alla kommer till normalt lågpris, och vi kan i all hast nämna namn som **Operation Fireball, Cricket International, Red Arrows, Olympic Spectacular, Star Wreck, Life Term, Wiz Biz, Run For Gold, Soccer Boss, Dead or Alive, Scare Bear, Crazy Er-Bert** och **Indoor Soccer**.
Men Alternative Software utmärker sig emellertid mest med ett helt nytt projekt, ett projekt vi aldrig förr har sett i softwarebranschens historia: De lanserar tre spel till priset av **ett lågprisspel**! Eller sagt på annat sätt: För under femtilappen får du en "Triple Decker" med tre spel på, det ger strax över 15:- styck!
Följande **Triple Deckers** kan du hitta just nu:
Gran Prix tillsammans med **Day at the Races** och **Manic Mole.**
Invasion Force tillsammans med **Haunted** och **Parachute.**
Lunar Invasion tillsammans med **Jam Butty** och **Lander.**
Cavern Capers ihop med **Snap Dragon** och **Castle of Sand.**
Starfight plus **Scramble** och **Karate Warrior.**
Grebit ihop med **Mr. Freeze** och **Fruitworm.**
Alltså sex olika band med tre spel på varje. Vi kanske ska tillägga att spelen kanske inte är de bästa vi sett. Men du hade väl knappast väntat dig annat till det priset...

ROSA PANTERN SOM SPEL

Inspector Closeau är på krigsstigen. Han går i sömnen i sitt hus. Och vem annarsän **Rosa Pantern** gör all världens konster för att göra liver surt för honom? Och var? I ett nytt spel från tyska **Micropartner**, minsann!
Jodå, du läste rätt. Nu kommer den Rosa Pantern som datorspel. Efter att länge ha härjat på film, i serier, som klistermärke, kramdjur, badges, bilmaskot och karamell, you name it, kommer Mirsch Productions skära hankatt äntligen på dataskärmen.
The Pink Panther, som spelet heter, kommer i handeln mycket snart.
En annan nyhet från Micropartner är **Tom & Jerry**, och gissa vilken serie som det spelet bygger på?
Båda titlarna kommer till Commodore, Spectrum, Amstrad, Amiga och Atari ST.
Samtidigt med dessa två serie-konverteringar lanseras även **Vampires Empire**, ett imponerande arcadegame byggd på det intressanta temat skräck, våld, hemskheter, död och förintelse.
De första Micropartner-spelen håller redan på att bli klara kassasuccéer, och de flesta har väl fått en glimt av dem: **Clever & Smart** och **Western Games**.

BUTLER HOS LADY DI

Det engelska kungahuset är i kris! Pressen kallar det skandal, och det kanske ligget det något i det. Det finns nämligen inte en enda tjänare kvar på **Buckingham Palace**.

För att få sin mat på bordet söker därför kungahuset nu efter nytt tjänstefolk. Men det kommer inga ansökningar. Folk har helt enkelt inte lust att arbeta för Charlie och Lady Di, Andy och Fergie, Elisabeth och allt vad de heter.
Du får jobbet.
Och vilket jobb sen!
Hinder finns det tillräckligt med, och det blir inte bättre av att alla i den kungliga familjen har sina speciella krav och önskemål.

Dessutom tillkommer att du ska undgå kinesiska kockar som svänger sin stora köttyxa och vakter som av en outgrundlig anledning är ute efter din skalp.
Ett gott råd: Se upp för skeletten. Men det märker du ju själv, om du spelar **Flunky** från **Pirhana Software**.

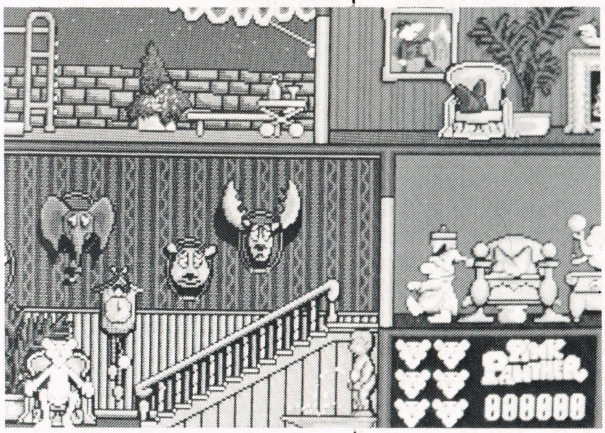
ETT KIDNAPPAT FOTBOLLS-LAG

...handlar det om i **Roy of the Rovers**, ett nytt spel som egentligen är uppbyggt i två delar.
Roys fotbollslag ska ställa upp i en match där det bara får vara fem spelare i varje lag. Men det uppstår problem, för en eller annan elak typ har kidnappat Roys fyra lagkamrater. Kommer han att hitta restan av The Rovers?
Det är upp till dig. Styr Roy runt omkring i staden, genom gatorna, in i husen för att hitta de försvunna spelarna. Och det hela är en kapplöpning med tiden. Hur ska matchen gå om du bara hittar tre spelare... Eller två... Eller en... Ja, hittar du ingen alls får du spela ensam mot fem motståndare.

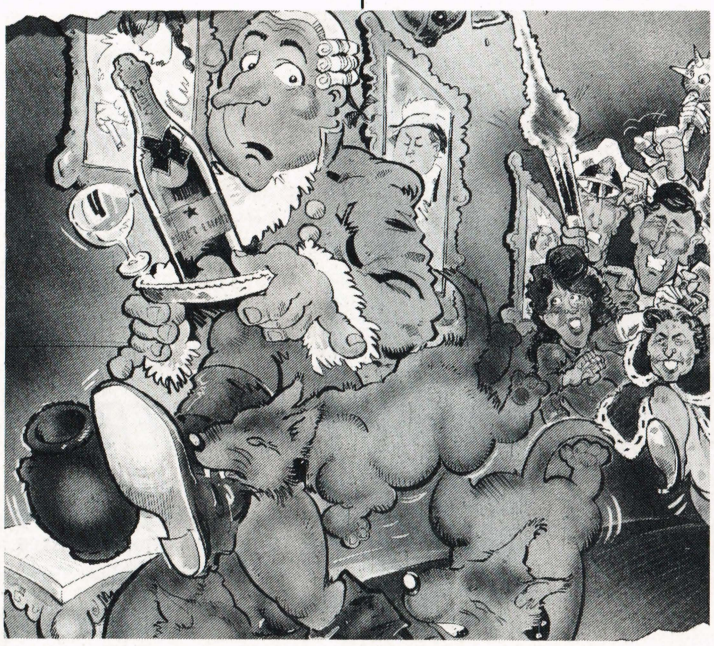
Spelet är som sagt i två delar. När tiden är ute är det dags att spela boll.

Roy of the Rovers är två vitt skilda spel på samma band. Först ett actionspel, sedan ett sportspel. Ingen dum ide, Pirhana.

"Vampires Empire" är ett skräckspel fyllt med hemskheter från Micropartner, Västtysklands ledande datorspelsproducent.



Tyskarna kan det där med grafik. "The Pink Panther" är Rosa Pantern i datorspelsversion.



I "Flunky" har du blivit tjänare hos Prins Charles och Lady Di, men ta inte ut segern i försott...

ACTION FORCE

Alla raska gossar mellan 5 och 15 känner till **Action Force**, den internationella leksaksmaffians svar på tidigare tiders **Action-Man** och **GI Joe**.
"We're here to save the world", säger de modiga "freedom fighters", som går åt som smör i leksaksaffärerna.
"- And you be dead if you don't join us", fortsätter de i sin käcka "slå först - tänk sen"-stil. Den stilen kommer du att se mera av, i varje fall om du är en lycklig ägare av en Amstrad, Commodore eller Spectrum.
Virgin Games har nämligen dragit åt tumskruvarna på sitt **Gang of Five**-programmeringsteam (de som bl.a. gjorde **Sorcery**), och fått dem att göra något som kanske är årets våldsspel.

I spelet är du en liten fånig Action Force-plastfigur, som ska raida ön Botsneda för att hitta en diskett som absolut inte får komma i händerna på **Cobra** (fienden, alltså).
På Amstrad och Spectrum styr du Snake Eyes, som har en helipack och ska hjälpa Striker (en annan av plastfigurerna) att få tag på disketten.

I Commodore-versionen styr du däremot en Dragonfly helikopter, som ska hjälpa samme Striker mot fienden. Och Virgin har lagt in en massa hinder i spelet, så lätt blir det inte...

Det liknar nästen en leksak, och det är det också!
"Action Force" kommer från Virgin Games.

"DYRA" LÅG-PRISSPEL

I normala fall kan man inte hitta **Mastertronic**s namn på spel med prislappen 200:-, men nu kan man.
Förvirrad?
Well, det finns naturligtvis en förklaring:

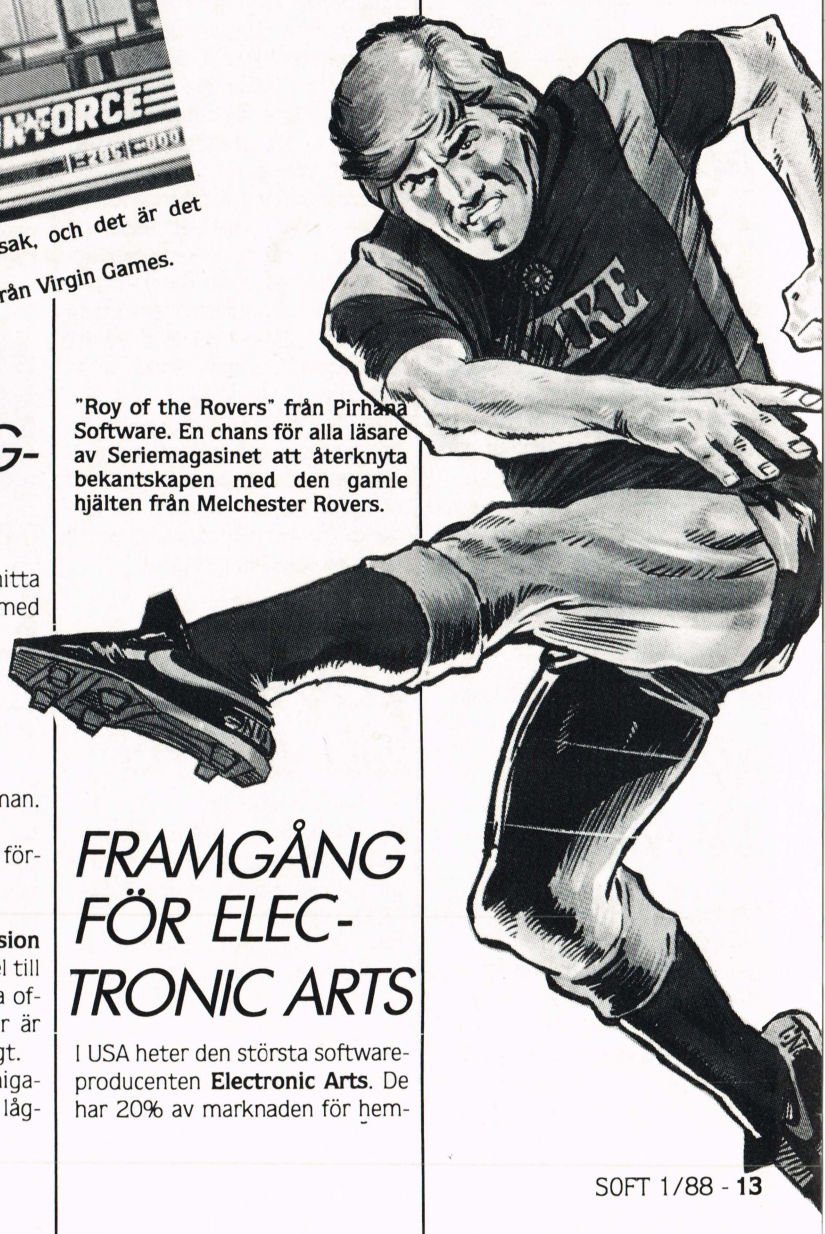
Såväl **Chopper** som **Ninja Mission** är till Amiga och Atari ST. Spel till dessa maskiner kostar ju allra oftast mellan 4-500 kr, så här är strax under 200 faktiskt billigt.
Även **Feud** har kommit i en Amigaversion, liksom **Rouge**, båda lågpris. **Strike** är ett lågprisspel till Atari ST, medan den sista treklövern "dyra" billigspel är till IBM PC och kompatibla: **Pub Pool, Storm** och **Kobyashi**.

TRE NYA TILL AMIGA

Amigainnehavare, gläd er! Från **MicroValue** är tre nya spel på väg med stormsteg till våra breddgrader.
Det rör sig om **Plutos, Mousetrap** och det aktuella **Formula One Gran Prix**.
I racerspelet väljer du mellan sex topptrimmade racerbilar på en av de sex banorna. Banorna är trogna kopior av verkliga banor.
Alla tre spelen har konverterats från Atari ST.

FRAMGÅNG FÖR ELECTRONIC ARTS

I USA heter den största softwareproducenten **Electronic Arts**. De har 20% av marknaden för hemdatorprogram, och väntar sig i år ett överskott på omkring 50 miljoner dollar, berättar **Tari Hibbit** från analysfirman **Forty-Two** i England.
Samtidigt med framgången i USA har **EOA**, som ElectrOnic Arts även kallas, öppnat en europaavdelning under daglig ledning av **Lesley Mansford.** Avdelningen ligger i den lilla engelska staben Langley, och redan nu sysselsätter den 40 människor.
De levererar software från Electronic Arts, men även spel från firmorna **CRL** och **Nexus**, vilka båda tecknat distributionsavtal med EOA.
Såväl tysk- som franskspråkiga versioner av Amiga-mjukvaran i EOA:s Deluxe-serie har kommit som följd av den ökade insatsen i Europa. Men vi tvivlar på att det goda initiativet följs upp med svenska, danska eller norska texter, för att inte tala om finska. Men man vet aldrig med de där amerikanarna...



"Roy of the Rovers" från Pirhana Software. En chans för alla läsare av Seriemagasinet att återknyta bekantskapen med den gamle hjälten från Melchester Rovers.

PULS

TA FYRA, BETALA FÖR ETT

Om det var Konsum som hade rea på blåvit ketchup, så skulle du inte tveka en sekund: Ta fyra betala för en.
Nu är det emellertid **Hewson** som kommer med erbjudandet. Men inte tvekar man för det heller.
Du kan alltså köpa ett samlingsband med **Exolon, Zynaps, Rana Rama** och gamla fina **Uridium** (i plus-versionen, den utvidgade) för priset av ett normalspel.
Inte dyrt för fyra spel som allihop legat mycket högt på de internationella spelhitlistorna.

NYA KASKADER

Cascade Games, de med **ACE** och **Sky Runner**, har efter det fina mottagandet av **ACE 2** gett sig på att översätta till andra datorer. "Sky Runner" har t.ex. kommit till något så seriöst och tråkigt som IBM PC och kompatibla.
Men Cascade kommer även med nya spel. **Implosion** är ett, men även **"19"** och **Ringwars** har blivit klara. Mer om de två sista i nästa nummer. Promise.

VAMPYR-DAMER

Ett spel som handlar om kvinnliga blodsugare?
Det låter kanske omedelbart rätt sjukt, det medges. Men icke desto mindre är det vad **Mr. Weems and The She Vampires** handlar om.
Spelet, starring Mr Weems i huvudrollen, kommer från **Pirhana**

Vampytspel med humoristisk touch - "Mr. Weems and The She-Vampires".

Software. Weems är en revisor som inte kunde klara av spänningen i sitt jobb. Efter ett kort mellanspel som lejontämjare har han nu slagit sig på vampyrjakt. Han anvländer samma recept som **Ghostbusters**-gänget, och hoppas att detta kommer att ge massor med pengar.
Angreppen kommer från alla håll och kanter. Fladdermöss, Frankenstein-monster de äckliga She-Vampires (kvinnliga vampyrer med högglanspolerade långa röda naglar) är alla ute efter den stackars Mr Weems.
Som tur är finns det många kul effekter i spelet. Hitta ett vapen på varje nivå, så att du kan oskadliggöra den enorma överkvinnan. Hitta extra blodleveranser som du kan peta i dig när du håller på att sugas torr! Jo, det händer saker och ting i "Mr. Weems and The She-Vampires" (när du skjuter kistorna minskar antalet fiender).
Köp spelet, och bered dig på en ohygglig natt med vilda, blodsugande fruntimmer som bara är ute efter en sak: Din kropp!

LEKA LILL-LÖWIS

Commodore 64-innehavare, spänn säkerhetsbältet och skruva på hjälmen. Nu ska vi ut och åka. Åka snabbt.
Det tycker i rje fall lågprisfirman **Code Masters**, som just har släppt ut **Grand Prix Simulator**, givetvis ett lågprisspel. Spelet - som är skrivet av två bröder, **The Oliver Brothers** (låter som en ny version av "Osmonds" eller "Jackson Five", Red.) - handlar om full fart framåt. Spelet har tidigare varit utgivet i en Amstradversion, men det behöver det ju inte nödvändigtvis vara sämre för.

EN FANCLUB FÖR SPEL

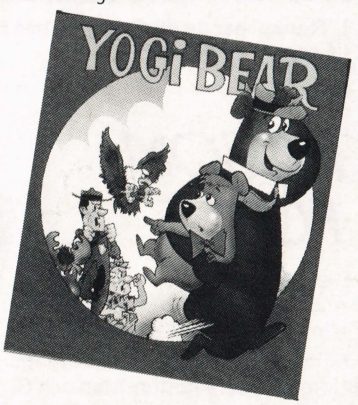
Pirhana - spelproducenten som tagit sitt namn från en köttätande fisk - har nyss lanserat sin egen fanclub. Klubben är till för aktiva datorspelare, och namnet är, logiskt nog, **"The Pirhana Fan Club"**.

"Grand Prix Simulator" är det senaste spelet från de två bröderna bak billigspelsfirman Code Masters.

Det kostar 2 pund att bli medlem, och för dessa pengar får du en Pirhana-badge, en Pirhana kulspetspenna, ett medlemskort, några nya posters från Pirhana-spel, en klubbtidning och ett frågeschema. Sedan kommer du varannan eller var tredje månad att få ett nyhetsbrev med olika nyheter och rykten om folk bakom spelen, info om nya spel långt innan de utkommer, tävlingar, brev från andra medlemmar, erbjudanden om spel till medlemspriser, erbjudanden om klubb-T-shirts och annat godis i den stilen.
Pirhana Software ligger bakom spel som **Flunky, Judge Death, Yogi Bear** och **Roy of the Rovers**. Du kan skriva till dem på adressen: Pirhana, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF, England.

BJÖRN-TJÄNSTER

Yogi är ditt namn och björn din skepnad. I varje fall i det nya **Yogi Bear** från softwarehuset **Pirhana**, uppkallat efter en oätbar (men i högsta grad ätande) fisk.
För en björn som är klokare än



Björnligan? Nej, det är Yogi (känd från skattjakten) med sin lille polare Boo-Boo under armen.

genomsnittet borde det vara en smal sak att klara livhanken i Jellystone nationalpark. Det är det också. Nästan.
Tyvärr visar det sig att stackars lilla Boo-Boo, mininallen framför alla andra, har blivit kidnappad av en elak jägare. Han hålls nu fången på okänd plats i Jellystone.
Som den sanna hjälten Yogi, drar du iväg för att hitta lille Boo-Boo. Jellystone är en stor park, så det gäller att samla ihop ordentligt med picnic-korgar för att hålla Yogi mätt och alert (utan mat och dryck är det inte mycket bevänt med hjälten).
Medan du letar efter spår av Boo-Boo, ska du samtidigt undvika arga campare, feta tanter, jägare, sportfiskare, renar, vattenfall, grodor, ormar och argsinta fåglar. Tiden ska du också kämpa emot. Tar det för lång tid svälter stackars lille Boo-Boo ihjäl...(snyft).
Är du björn nog att klara **Yogi Bear**? Även om du kanske tycker att serietemat är en smula barnsligt, så är faktiskt spelet kul. Så plocka fram barnasinnet och ladda in **Yogi Bear**, ocg hipp hurra för bamsefar som är så snäll och rar.

SOFT·MAIL

SKRIV TILL SOFT MAIL
Har du klagomål, ris eller ros eller kanske bara en gammal herderlig fråga? Fatta pennan och skriv ett litet brev till Hanne. Du kan få vara anonym i tidningen, men vi vill ha ditt namn och adress. Personliga svar kan vi inte åta oss, och Hanne förbehåller sig rätten att brutalt förkorta i breven.

SOFT Mail
Themson Media AB
Sveavägen 92
S-113 50 Stockholm

"Mjuk-post"
-manager Hanne
har åter en gång
haft sina
små händer
långt ner i
postsäcken.
Här är vad
hon hittade...

C-128, vad annars?!

Tjena Hanne!
SOFT är klart Sveriges bästa datortidning, som jag kommer att läsa så länge jag lever. Ni måste helt enkelt ha en spelrecension av spelet "Renegade" från Imagine, för det tycker jag verkar coolt.
Men nu till frågorna:
1: Kan ni inte ha en lista på de bäst säljande spelen?
2: Är spelet "Pirates" något att satsa på?
3: Hur många spel finns det till C-128??
Hälsningar
Adde "Den glade C-128 ägaren"

Hej Adde,
det gläder mig att du gillar vår tidning, och jag hoppas för din skull (och vår) att du kommer att leva länge, mycket länge!
1: Vi arbetar med tanken. Så en vacker dag, när du förväntansfullt sitter i bästa länstolen med dina gamla läsglasögon (dem som du hatar så innerligt) på näsan och allra senaste SOFT i handen, slår upp en sida och... den är där!!! Hitlistan du längtade så efter. Vem vet.
2: Du har minsann tur. I detta nummer av SOFT har vi en artikel om MicroProse (och därmed också lite om "Pirates"). Här kan du själv bedöma om det är något som verkar värt att investera i.
3: Det finns nästan inga spel på marknaden som uteslutande är till C128. De kan räknas på ena handen! Däremot finns det mängder med spel som kan köra på både C64 och C128. En kvalificerad gissning?
Ca 6000 allt som allt, både gamla och nya.
Hoppas du är nöjd!
Många hälsningar,
Hanne

Inknappningsnarkoman med problem!

Bästa SOFT-redaktion!
Min son är djupt besviken på era programinstruktioner. Han har kämpat och skrivit både "Promilletestaren" (SOFT 3/87, sid 34 & 35) och "Farozonen" (SOFT 3/87, sid 36 & 37) på sin Commodore 64 "gamla" modellen.
Men den kan bara ta in (2) två rader per kodnr jfr t.ex. kod nr 150 i båda programmen.
Nu ser vi fram emot att få en förklaring av er.
Med vänliga hälsningar,
Thomas & Karin Larsson, Solna.

Kära Thomas och Karin!
Ni har helt rätt. Många av våra inknappningsprogram till C-64 innehåller kodnummer som fyller mer än två rader. För att få programmet att fungera ska ni förkorta orden/raden så att den kan stå på två rader. Det kan vara svårt att veta vilka förkortningar som ska användas, men hjälpen är nära. Längst bak i manualen till er dator finns nämligen en lista över förkortningarna.
Om ni använder desa kommer programmen att fungera.
Lycka till!
Hanne.

Lite av varje

Till redaktionen:
Var i SOFT nr 3 hittar ni "Bröderna Blues" och Gustaf (Garfield i USA och England).
Var i SOFT nr 2 hittar ni "Gänget bakom Tiger Mission"?
Dessa "artiklar" har funnits utlovade i tidigare nummer.
AAA:
Kan ni publicera en KOMPLETT karta över alla nivåer i "The Last Ninja"?

Till Mårten:
Jag instämmer helt med betygssättningen av "The Last Ninja", men jag såg den i en affär i Stockholm (bor i en förort till Sth.) ca en månad innan tidningen kom ut. Då tyckte jag: "Det där bara måste jag skaffa". Om jag hade möjlighet så skulle jag uppfylla din önskan om en Amiga (för kul recensioner), men nu har jag inte möjlighet.

Redaktionen igen:
Ni borde regelbundet ha disketter/kassetter med programmen från de senaste numren (till försäljning).
Må tidningen överleva längre än tidigare (svenska) datatidningar (livslängd ca tre år!!!)
Henrik Barkman.

Hej Henrik!
Från redaktionen:
Det var synd att du inte fick tillfälle att läsa de nämnda artiklarna. Men ofta är det så att vi blir tvugna att prioritera, alltså skära bort några artiklar till förmån för andra. Softwarebranschen är i mycket snabb utveckling och det skiftar hela tiden, så därför ar det svårt att förutse om det kommer något mer intressant och nyhetspräglat stoff innan tidningen går i tryck. Men i regel publicerar vi ju förr eller senare de utlovade artiklarna.
Från AAA:
Tyvärr kan vi inte publicera hen hel karta över "The Last Ninja", det tar helt enkelt för stor plats. Men i förra numret av SOFT gav vi ju hela lösningen till spelet. Med denna vid handen kanske du kan framställa din egen karta.
Från Mårten:
God bless you!
Hoppas du ser dig bättre för en annan gång!
Från redax igen:
Vi har haft disketter och kassetter då och då i några av våra utländska softwaretidningar, och kommer kanske att ha det någon gång även i framtiden. Men det är inget vi kör med fast.
Naturligtvis överlever SOFT, vi är några seglivade typer här inne på redaktionen!
Hälsningar,
Hanne.

Masters ride

er igen

Ännu ett "Masters of The Universe"-spel är på gatan. Den här gången är det Gremlin Graphics som står för jobbet, och anledningen är den nya Masters-filmen med Dolph Lundgren i huvudrollen.
SOFT har sett på både film och spel.

Så tar vi åter fram världens fulaste plastgubbe. Yep, vi ska leka med Masters!
Flera spel med hjältarna från "Masters of The Universe" har kommit, och ett av dem testade vi för ett halvår sedan.
Nu har det kommit ett nytt. Anledningen är att vår svenske Dolph Lundgren (känd från Rocky IV och Grace Jones) ger He-Man sin filmdebut. Och hade du trott annat än att det skulle komma ett nytt He-Man-spel då också?

Evil-Lyn, en av de onda i Skeletors gäng.

He-Man spelas av vår svenske Dolph Lundgren.

Spelet kommer från Gremlin Graphics, heter helt enkelt "Masters of The Universe", och speglar handlingen från "Masters of The Universe - The Movie" ganska bra. Du styr grafikplumpen Dolph Lundgren, alias He-Man, som förutom att finnas på spel även uppträder på mer än 1000 olika produkter världen över - från nyckelringar, klistermärken och tuggummi till tapet och sängkläder.

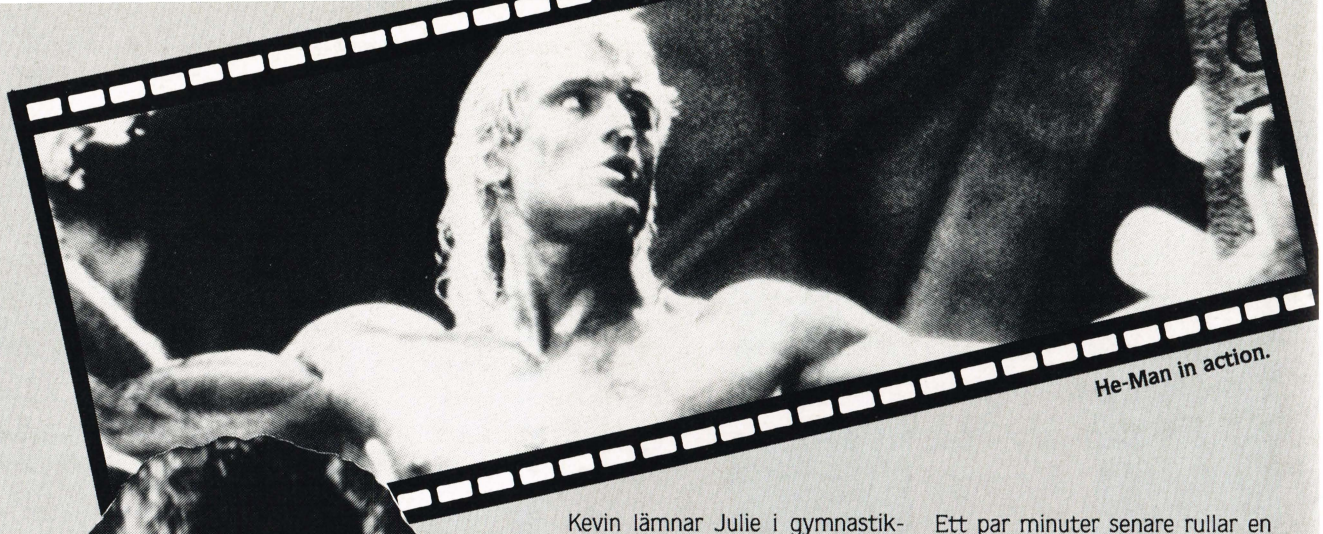
Filmen

Du har inte sett den, för den har inte haft premiär än. Men frukta icke - vår USA-medarbetare smög sig in på sin biograf och spanade in världspremiären. Därför kommer här, direkt från telefaxen, hans ultraheta rapport om den film som spelet bygger på:
På planeten Eternia har allt förstörts på grund av krig. Planeten, som förr var ett paradis, ligger i ruiner. Bakom ligger den maktgalne Skeletor och hans kvinnliga medhjälperska Evil-Lyn (flott namn, eller hur?).
Skeletors ärkefiende är He-Man, Eternias hjälte och samtidigt vän med den goda Trollkvinnan. På sin sida har He-Man också Gwildor, em liten söt dvärg med en hjärna som Einstein, Teela, en vacker ung krigerska samt Man-At-Arms, Teelas starke far.
Filmen börjar med att Skeletor har fångat trollkvinnan i ett energifält som hon inte kan ta sig ur. Skeletor suger långsamt kraften ifrån henne och överför den till sig själv. Medan kraften, som härstammar från Eternias måne, överförs, blir det svårare och svårare för trollkvinnan att kämpa emot. Och inom 24 timmar är det fullmåne, och trollkvinnan kommer att vara hjälplös.
He-Man kommer direkt från krigsskådeplatsen och möter Teela och hennes far i palatset. De kämpar modigt mot Skeletors män, men märker snabbt att fienden är för stark. Trollkvinnan råder dem att fly, men komma tillbaka och rädda henne inom 24 timmar.
De tre samlas i Gwildors grotta. Gwildor har en liten kosmisk nyckel, en avlång rundad sak som kan transportera dem genom universum. Gwildor trycker in en liten ton-kod så att gruppen kan lämna platsen, men på grund av ett energifel ändras resans mål. He-Man landar tillsammans med sina vänner på en liten planet som kallas Jorden, närmare bestämt i Colby, en liten stad någonstans i Californien.

He-Man i Californien

Nu kunde man frestas att tro, att He-Man skulle ge sig på att spela California Games. Men not so, not so.
Det är ett misstag att gruppen hamnat i Colby.
Hos "Robbie's Ribs 'n' Chicken" har Julie Winston just blivit klar med dagens arbete. Julies föräldrar har nyligendött i en flygolycka, och hon ska snart flytta österut för att bo hos sin faster. Hon träffar sin pojkvän, musikern Kevin, för sista gången den här kvällen - te tar ett sista farväl innan hon ska resa.
Tillsammans åker de till Colbys kyrkogård, där Julies föräldrar ligger begravda. Här hittar de en liten glänsande tingest - Gwildors kosmiska "nyckel"!
Inte långt därifrån går He-Man & Co omkring och letar efter högst densamma nyckel. Det måste ha den för att kunna komma bort från Colby och hem till Eternia.
Under tiden har Kevin och Julie åkt till stadens High-School för att få en stund ensamma med varandra (hmm, hrmmm...). Kevin börjar att leka lite med den underliga nyckeln, och utan att veta om det sätter han igång ett magiskt energifält. Det skulle an aldrig gjort.
Uppe på planeten Eternia kan Skeletor och Evil-Lyn lokalisera kraftfältet med hjälp av sin scanner. Skeletor, som har sin egen Cosmic Key, skickar iväg sina fyra mest våldsamma mördare för att hitta den andra nyckeln, Gwildors, och tillfångata He-Man och hans vänner.

Masters rider igen



He-Man in action.

Kevin lämnar Julie i gymnastiksalen, han ska bara ner till Charlies musikaffär och visa den underliga glittrande saken för sina vänner. Vad han inte vet, är att Blade, Karg, Saroud och Beastman, Skeletors mördargäng, kommer till gymnastiksalen medan han är nere hos Charlie.
De fyras gäng försöker att tillfångata Julie och råkar sätta eld på skolan (fest).
Julie undkommer, och springer in i He-Man och de andra. De berättar för henne om sina problem och ber henne hjälpa dem.
Givetvis märker Julie på de "vibbar" som He-Man sänder ut att an är en trevlig kille, så hon beslutar sig för att hjälpa de goda mot de onda.

He-Man i en 60-talskärra

Julies vän Kevin har en walkie-talkie, och på de kan han höra att skolan brinner. Alla andra skulle jubla över denna nyhet, men Kevin mår nästan illa - tänk om det hänt något med lilla Julie?

Han skyndar sig till skolan, men här har polisen spärrat av. Kommissarie Lubic frågar Kevin varför han vill in, och efter att ha lyssnat på Kevins märkliga berättelse kör han honom till Julies hus så att han kan vänta på henne där. Han är rätt hooked på historien om den magiska nyckeln, speciellt efter det att Kevin visat honom lite av vad den kan uträtta. Lubic tar med nyckeln till stationen för att undersöka den närmare - den kanske kan användas som bevismaterial.
De fyra Skeletor-hantlangarna skyndar sig tillbaka. De skäms ganska ordentligt, och Skeletor blir rasande när han hör att de inte kunnat få tag på nyckeln. Tillsammans med Evil-Lyn reser han själv till Colby, och i Juies hus hittar de Kevin. Han får sitt livs chock, och Skeletor pressar honom till att berätta var nyckeln är. Skeletor och Evil-Lyn lämnar honom för att leta efter kommissarie Lubic.

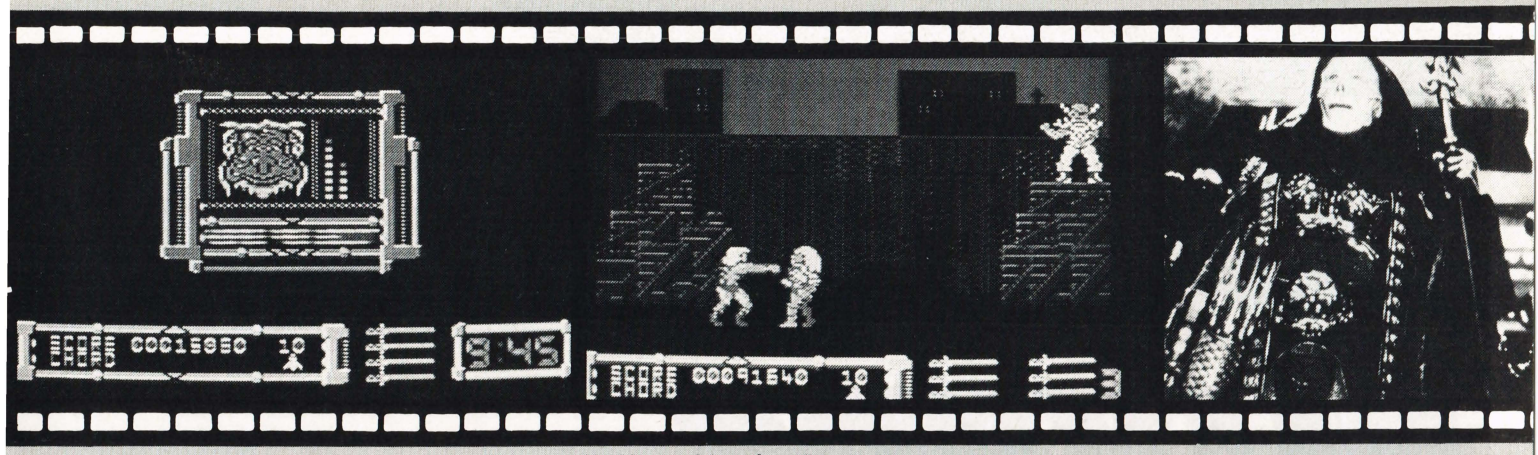
Ett par minuter senare rullar en äkta häftig 60-talsskrinda upp framför huset. Det är Julies bil, och med sig har hon He-Man, Teela, Man-At-Arms och Gwildor. Kevin blir rätt blek när han ser He-Man och hans underliga vänner, men han ansluter sig ändå till dem, trots deras märkliga utseende.
Han berättar för dem att Lukic har Gwildors nyckel, och att Skeletor har kommit för att ta den. I Charlies musikaffär hittar de Lubic, men han vill inte ge nyckeln till He-Man. Han tycker att He-Man är *för* mycket - som han ser ut kan det inte vara hans nyckel.

Plötsligt angriper fienden från Eternia, och Charlies musikaffär är ett enda stort kaos. He-Man mot Skeletor och hans hantlangare. Det hela är zap-zap-zap och en doft av bränd laser fyller rummet. Alla som kan tar skydd.

Lyckligt slut

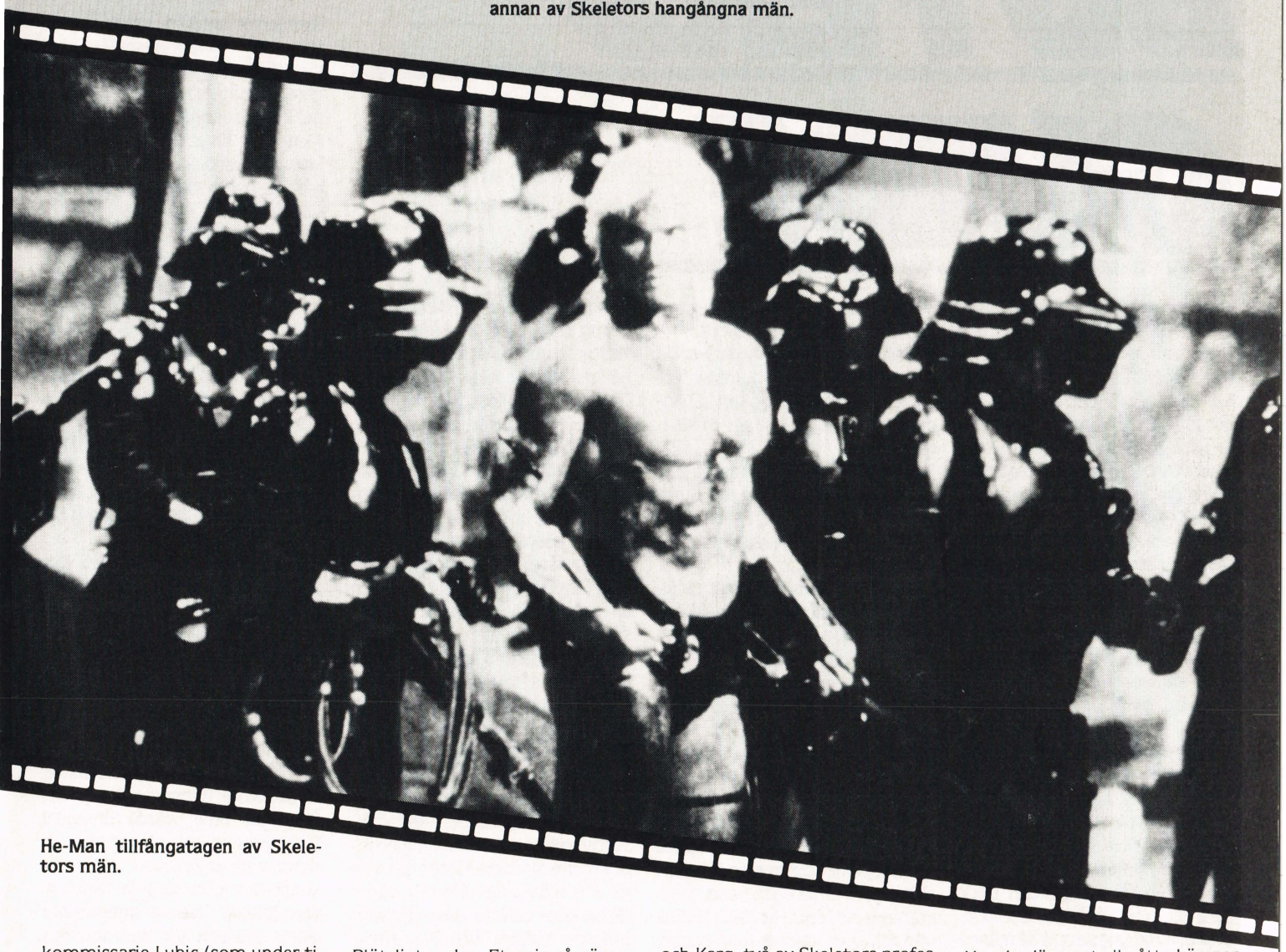
I en gränd bakom muskiaffären trollar Evil-Lyn om sig själv till Julies döda mor, och Julie tror att det verkligen är memmen som kommit tillbaka och ger henne nyckeln. Genast kontaktar Evil-Lyn Skeletor och berättar den goda nyheten. Skeletor jublar, och tar med sig flera hundra man till Colby för att fånga He-Man.
Och han lyckas. He-Man förs i fångenskap till Eternia. Men den gyllene nyckeln fungerar inte längre, den har förstörts i stridens hetta. He-Mans vänner kan inte komma tillbaka till Eternia för att rädda honom.

Men då gör Kevin något genialt. Han är ju inte musiker för inte, så han kommer ihåg de toner som nyckeln skickade ut. Han slår på en synt och spelar tonerna, och tillsammans med Lubic kommer allihop till Eternia, där Lubic löper amok och skjuter vilt omkring sig. Till sist segrar det goda. Skeletor kastas i ett stort svart hål och Evil-Lyn skickas ut i den eviga tomheten. Trollkvinnan beftias, och



He-Man strider på en öde soptipp mot Karg och en annan av Skeletors hangångna män.

Skeletor, mörkrets härskare.



He-Man tillfångatagen av Skeletors män.

kommissarie Lubic (som under tiden hunnit förälska sig i en lokal skönhet) beslutar sig för att stanna.

Julie och Kevin ska tillbaka till jorden, och med Gwildors hjälp skickas de också lite tillbaka i tiden. På så sätt kan Julie förhindra att föräldrarna omkommer, hon gömmer deras bilnycklar så att de inte hinner med planet.

Utanför huset möter hon Kevin, och hon frågar honom om det hela bara var en dröm. Kanske, ingen vet. Men i fickan hittar Julie en kristall - en gåva från Trollkvinnan.

Plötsligt verkas Eternia så nära... Och ljuset tänds i den mörka biografen.

Datorspelet

Här ska du samla de olika toner som kan få nyckeln att fungera. Det är åtta toner som du ska samla ihop.

Varje ton ligger på sin egen level, och den första ska du få genom att samla tillräckligt med poäng i en runda shoot'em up.

Sedan ber Teela dig om hjälp. Plötsligt befinner du dig på en öde soptipp där du kämpar mot Blade och Karg, två av Skeletors professionella mördare. Vinner du får du ytterligare en ton.

Med två toner på fickan får du så ett SOS från Charlies musikaffär. Det är knepigt bara att hitta dit, men på din väg hittar du ytterligare en ton. Även i butiken finns en ton att hämta om du kan skjuta dig fri. Vid slutet av en stege finns en "space disc", och stegen ska du upp på.

Tas du tillfånga hamnar du på "Castle Greyskull". Och samlar du inte alla åtta tonerna vinner Skeletor.

Har du däremot alla åtta kämpar du på sista nivån mot Skeletor himself. Och det är verkligen den slutgiltiga kampen!

Grafiken i spelet hör till det bättre. Dolph Lundgren liknar faktiskt He-Man, till och med i pixels.

Ljudet är också helt fint, och annars är spelet som man kan förvänta. Action som påminner om mycket annan action.

"Masters of The Universe" är i sin nya version alls inget dåligt spel, men det är heller inte det mest geniala spel vi sett.

Torben Flöisdorff

Kicka igång shoppingvagnen, klara, färdiga...

COMPILATION BUYERS GUIDE

När importörerna beställer hem nya varor från England finns det alltid en mängd compilations bland ordern.
Compilations är det engelska ordet för det som vi på svenska kallar kompilationer eller samlingskassetter. Det är band med mer än ett spel på, men som ändå säljs till priset av ett spel.
Detta beror på att spelen på kassetten är av äldre datum, i regel från tre-fyra månader gamla och äldre.
- Men de är fortfarande bra, bedyrar en importör vi talat med.
- Och eftersom det är samma spel som en gång såldes styckvis, är gameplay precis detsamma.
På en typisk engelsk samlingskassett ligger mellan fyra och sex spel. Vissa har dock bara tre, medan andra - bl a "Kids Play", "Game, Set and Match" och "SoftAid" - har ända upp till tio olika spel.
I en kompilation ligger det dock bara ett, högst två, kassettband, så problemet med att få så många program inpressade löser man genom att lägga dem efter varandra på ett långt band.
- Tyvärr kan detta medföra vissa laddningsproblem, berättar en handlare, men det finns ju alltid nackdelar med allt. Laddningsfel är något man kan leva med, eftersom de flesta spel ligger både två och tre gånger på ett band.

Brokig blandning, men hög kvalitet

SOFT var på butiksbesök och skärskådade alla de mest aktuella kompilationerna, plus några gamla som fortfarande säljer bra.
Alla finns med i översikten över de band du säkerligen kommer att stöta på om du ger dig ut i julhandeln eller på de många mellandagsreorna.
På några av kompilationerna hittar vi gengångare. Ta t.ex. "Summer Gold" och "Epyx Epics", som båda har Impossible Mission bland sina spel.
Flera av samlingsbanden är av äldre datum, men ta en titt på dem i alla fall. En kassett som t.ex. den första i "They Sold A Million"-serien är nämligen ett fynd till priset, trots att den har mer än ett år på nacken.
På vissa kassetter kan du ha tur att hitta bonusspel som aldrig varit utgivna förr. Elite har t.ex. lagt in "Duet" som bonusspel på deras "6 Pak Hit Pak I". Duet är i själva verket spelet Commando 87, som aldrig gavs ut på egen hand. Motsvarande är "Trio Hit Pak" (också från Elite) en kassett med enbart spel som aldrig förr setts och inte kan köpas ett och ett. Men detta är undantagen som bekräftar regeln.
Några asmlingskassetter har speciella teman. "Epyx Epics" innehåller endast spel från den amerikanska firman Epyx, "Coin Up Classics" är konverteringar av populära spelhallsspel. Namnet avslöjar vad "Sports Pack" handlar om, och "4 Stateside Smash Hits" innehåller solida kassasucceer från US of A (bl.a. den evigt unga Choplifter-klassikern och redaktörens absoluta nostalgifavorit, Raid on Bungeling Bay). Vad du kanske inte visste, är att "4 Action Hits" innehåller fyra svenska spel och att "Four Smash Hits" bara har spel från softwarehuset Hewson.
Prisvärt är "Game, Set and Match", som ger dig 10 sportspel (med tillsammans mer än 20 events). Priset är högre än normalt - beroende på affär kostar det mellan 200 och 300 kr för bandversionen. I gengäld får du ett stort antal spel och en viss kvalitetsgaranti - Ocean står för utgivningen.
Ett annat bra köp är samlingskassetten "Kids Play", med 10 spel till priset av ett. Alla spelen är av godkänd kvalitet och har tidigare varit utgivna var för sig som fullprisspel. Paketet är - i stil med det gamla "Soft Aid"-projektet - gjort för ett speciellt välgörande ändamål. Softwarefirmorna får nämligen inte ett öre av överskottet, allt går till att stödja kampen för barns rättigheter världen över (Organisationen bakom Kids Play heter BACK, Battle Agaist Cruelty to Kids).

Testlagets värdering

I och för sig satte vi testlaget på en svår uppgift när de skulle värdera förhållandet pris/kvalitet för alla de olika samlingsbanden. Och då hade vi ändå bara tagit med de mest aktuella, vilket är ett begränsat utbud av alla de samlingspaket som rent faktiskt finns ute i handeln.
Sett i förhållande till vad du får för pengarna är faktiskt alla samlingskassetter bra köp. I regel är det tal om kvalitetsspel, som visserligen är gamla, men inte så gamla att de ska säljas som billigspel i relanseringar.
Men visst finns det även mindre bra varianter bland dem, och ska vi nämna några blir det "Coin Up Classics" samt "Conflicts 1", "Conflicts 2" och "War Game Greats" som drar nitlotterna. Den första för att programmeringen är dålig, och de tre sistnämnda för att de bara tilltalar dem som är speciellt intresserade av Wargames. Wargames är alltså spel om strategisk krigföring, spel där du ska tänka efter före.
Annars kan du lugnt gå ut och köpa en kompilation. Det är bra köp och du får mycket för pengarna, trots att det är äldre spel som ligger på banden.
Alternativet är att köpa 4-5 lågprisspel, men bland dessa är kvaliteten mycket varierande. Så är det inte med kompileringarna, här vet du (någorlunda) vad du får.
Försäljningsmässigt är Elites fyra "Hit Paks" och de tre från "They Sold A Million"-serien bland de stora vinnarna. Men i pris/kvalitet ligger "Kids Play" i topp, helt enkelt för att du får 10 bra spel (okay, det är ett par nitar också) för under 200,- kronor, och så går ju överskottet till en bra sak.
Minst lika intressant är "Epyx in Scandinavia". Denna samling har gjorts speciellt för den nordiska marknaden, och priset är kring hundralappen för fem fina Epyx-spel. Det här samlingen är faktiskt bättre än Epyx Epics, trots att den senare kostar nästan det dubbla. Dessutom ligger det bara fyra spel på den. "Epyx in Scandinavia" är best buy. Två kassetter med fem fina US-games.
Det är också värt att ta en extra titt på "Game, Set and Match" trots det något högre priset - om du nu gillar sportspel, alltså.
Mycket nöje med shoppandet!

Torben Flöisdorff

Antingen du köper julklappar eller shoppar dig utfattig i mellandagsreorna finns det pengar att tjäna om du köper dina spelpå så kallade "compilation tapes". SOFT berättar vad för...

Coin Up Classics
Breakthru
Crystal Castles
Kung Fu Master

Conflicts 1
Battle of Britain
Falklands 82
Theatre Europe

Conflicts 2
Battle for Midway
Iwo Ima
Oki Nava

Edge Classics I
Brian Bloodaxe
Bobby Bearing
Quo Vadis
Wizardry
Firequest

Accolade Pack
PSI-5 Trading Co.
Law of the West
Hardball

Live Ammo
Army Moves
Rambo
Green Beret
Top Gun
The Great Escape

Elite Hit Pak
Commando
Bomb Jack
Frank Bruno's Boxing
Airwolf

4 Action Hits
Soldier One
Captured
'43 - One year after
Blood 'n Guts

Shoot 'em Up
Blue Max
Dropzone
Super Zaxxon
Fort Apocalypse

Star Games I
World Boxing
Beach Head II
Fractalus
Way of The Tiger

VAD LIGGER PÅ SAMLINGSKASSETERNA:

SOFT Check-teamet har sett på några av de mest populära och mest aktuella samlingarna. Det är långt ifrån alla som är med, men översikten kan ge en fingervisning om några av de band som du säkerligen kommer att stöta på under en rundvandring i databutikernas pulserande inköpsdjungel.

Star Games II
Knight Games
Trailblazer
Eidolon
Avenger
Highway Encounter
Trailblazer

Trio Hit Pak
Great Gurianos
Airwolf 2
Cataball

6 Pak Hit Pak
Scooby Doo
Fighting Warrior
1942
Antiriad
Jet Set Willy II
Split Personalities
Duet

6 Pak Hit Pak 2
Eagle's Nest
Batty
ACE
Shockway Rider
International Karate
Light Force

Epyx Epics
Impossible Mission
Summer Games I
Breakdance
Pitstop II

Epyx in Scandinavia
Impossible Mission
Pitstop II
Winter Games
Movie Monster
Super Cycle

Konamis Coin-Up Classics
Green Beret
Mikie
Yie Ar Kung Fu
Hypersports
Ping Pong

Sports Pack
Championship Basketball
Championship Football
Championship Baseball

Star Games II
Highway Encounter
Knight Games
Trail Blazer
Ball Blazer
Avenger
Eidelon

Summer Gold
Impossible Mission
10th Frame
Rebel Planet
Dambusters
Bruce Lee
Beachhead II

They Sold A Million I
Daley Thomsons Decathlon
Jet Set Willy
Beachhead
Staff of Karnath

They Sold A Million II
Bruce Lee
Match Day
Match Point
Entombed

They Sold A Million III
Fighter Pilot
Rambo
Ghostbusters
KungFu Master

Four Smash Hits
Exolon
Zynaps
Rana Rama
Uridium Plus

War Game Greats
Battle for Normandy
Knights of the Desert
Combat Leader
Tigers in The Snow

4 Stateside Smash Hits
Choplifter
Stealth
Spelunker
Raid on Bungeling Bay

Kids Play
Xeno
Deactivators
Monty on the Run
Starion
Spindizzy
Bounces
Barry McGuigans Boxing
Bounty Bob Strikes Back
Electroglide
Skyfox

Game Set and Match
Championship Basketball
Hyper Sports
Snooker
Ping Pong
Super Soccer
Barry McGuigans Boxing
Match Point
World Series Baseball
Jonah B's Squash
Daley Thompson's Supertest

Och nu... blir det TÄVLING!

CD

Vinn en transportabel

De transportabla Compact Disc-spelarna tillåter pas bli den riktiga flugan 1988. Och vem står först i kön?
Ja, du kan vinna din egen transportabla CD tack vare SOFT, Erlandssongruppen och World Games...

Bild nr 1 är hämtat från Micro Partners "Western Games". Men vilken gren tävlas det i?

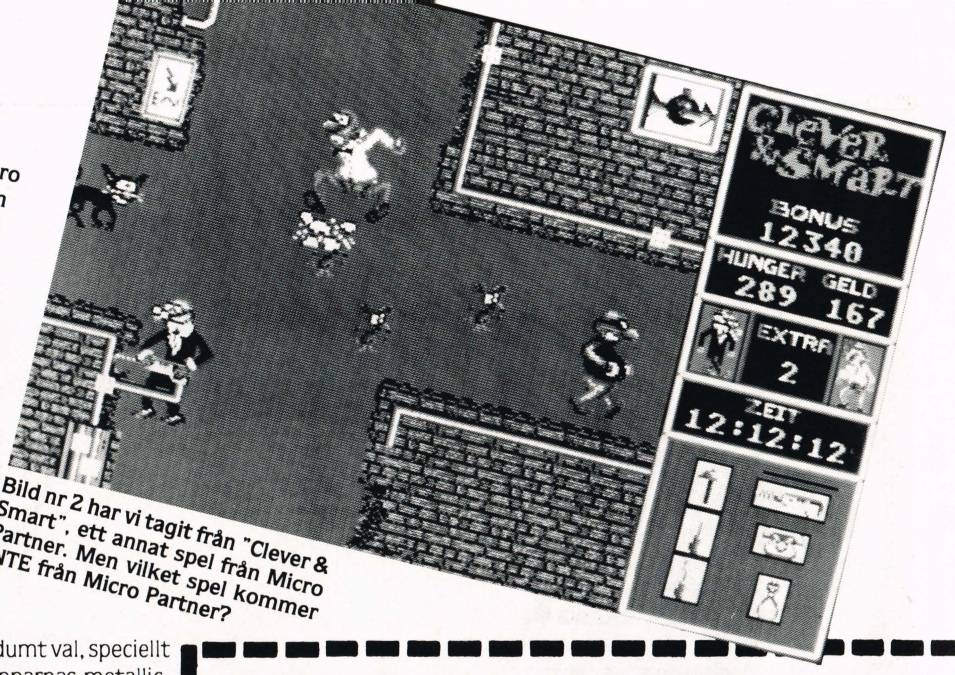


Bild nr 2 har vi tagit från "Clever & Smart", ett annat spel från Micro Partner. Men vilket spel kommer INTE från Micro Partner?

Vi testar dina softwarekunskaper om året som gått. Kan du svara riktigt på våra frågor om spelbegivenheter år 1987 kanske du vinner en transportabel Compact Disc-spelare eller en av de många fina "sidovinsterna".

Maskinen du kan vinna är så ny att den ännu inte landat på våra breddgrader. Det är topptrimmad japansk finteknologi från Funai, och kommer egentligen först hit framåt maj. Men-men-men: Erlandssongruppen har fixat så att SOFT får hitfluget ett exemplar med specialfrakt. Och det är det exemplaret du kan vinna. Och inte nog med att du får en transportabel CD gratis och franco - du blir också den förste i landet som har den! Now ain't that somethin'?

Ska vi tro pressmeddelanden och tester i utländska tidningar, är den transportabla Funai-CD:n bland de allra bästa. Kvaliteten ligger på SONY-nivå, och ljudet ska vara helt otroligt. CD-ljud är ju redan från början fantastiskt klart, och brus och skivknaster existerar inte. Och Funai-maskinen klarar sig fint bland de transportabla, även i direkt jämförande tester.

Från världens näst största producent

Funais nya transportabla CD är supertunn- men det ska ju sådana maskiner vara om man ska kunna ha med dem överallt. Det är inte ghettoblasters det här.

Designen står Ykone Hariri för. Nej, du känner honom inte, och namnet låter snarare som något man beställer på en kinesrestaurang. Men han är faktiskt en av Japans allra mest kända industridesigners. Bl.a är det han som finputsat de nya Canon-komerorna, och han har också haft ett finger med i linjerna på den nya Daihatsu Charade.

Funai-CD:n har han valt at göra vit. Och det är inget dumt val, speciellt när manöverknapparnas metallic-look kontrasterar så snyggt.

Funai är världens näst största producent av CD-spelare, bara SONY är större. Men det står inte Funai på så många av de CD-spelare de tillverkar, de allra flesta säljs till andra fabrikanter som så bygger in dem i sina produkter. T.ex är alla Aiwa-CD tillverkade av Funai-fabriken...

Funai grundades 1961 och är idag en av de största i branschen. Här i Skandinavien står Erlandsson-gruppen för importen, och man planerar en stor reklamkampanj. Så du kan lugnt räkna med att Funai-namnet är ett namn du kommer att träffa på många gånger i framtiden.

Fina vinster

Förutom den smarta CD-spelaren som du kan ta med dig överallt, så har vi fina "tröstpriser" till 20 andra vinnare. Från Worldwide Software kommer "Defender of the Crown" i bandversion till C64. 10 lyckliga vinnare kan se fram mot att bli kung av England i detta spel.

10 andra turgubbar har också de något att se fram emot. De vinner var sin gratisprenumeration på SOFT. Vi har nämligen 10 helårsprenumerationer "up for grabs", och här är allt betalt - även portot! Precis som alla andra prenumeranter får de 10 vinnarna tidningen 4-5 dagar INNAN det utkommer i kioskerna. En fördel som alla prenumeranter på förlagets alla tidningar har.

För att vinna ska du svara rätt på frågorna och skicka in kupongen så den är oss tillhanda senast 20 januari 1988. Vinnarna får direkt besked senast en vecka efter det att vinnarna dragits. Och... endast en kupong per hushåll.

Rasmus K Kristiansen

KLIPP UT OCH VAR MED -

Klipp ur kupongen och var med i jättetävlingen om en transportabel CD, 10 Defender of the Crown (C64) och tio helårsprenumerationer på SOFT.

Vi ska ha kupongen senast den 20 januari 1988. Vill du inte klippa i tidningen får du gärna skriva av eller fotokopiera kupongen. Men vi accepterar bara en kupong per hushåll.

Fråga 1: Bilden är hämtad från Western Games. Men vilken gren tävlar de i?

____ A: Tobaksspottning

____ B: Dans

____ C: Ölskjutning

Fråga 2: Bilden är hämtad från Clever & Smart, ett spel från Micro Partner. Men vilket spel har Micro Partner INTE gjort?

____ A: Western Games

____ B: The Pink Panther

____ C: Winter Games

Fråga 3: Vilket land kommer Micro Partner från?

____ A: England

____ B: Västtyskland

____ C: USA

OBS! Sätt bara ett kryss per fråga.

Insänt av:

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/Ort: _____

Tel: _____ **Ålder:** _____

Skicka in kupongen så den är oss tillhanda senast 20 januari 1988 till adressen:
Vinn en CD med SOFT
Themson Media AB
Sveavägen 92
113 50 Stockholm

Commodore 64

Leramin

Är du en svuren anhängare av labyrinter? I det här spelet är du Leramin, labyrintvandraren framför alla andra. Du ska utforska en stor labyrint och nå så långt som möjligt på den tid du ställt till ditt förfogande.
Programmet har inbyggda instruktioner, men vi ska tillfoga att diamanterna ger poäng, teleporten transporterar dig till ett annat ställe samt att du kan gå igenom väggarna efter att ha tagit ett "o". Du använder joysticken i port II, och: Lycklig resa!

```
0 REM ********************************
   ***
1 REM *
      *
2 REM *                LERAMIN
      *
3 REM *
      *
4 REM ********************************
   ***
5 REM
6 PRINT"(CLR,GUL)":SC$="000000"
   :HI=2680
10 DIM A$(70):POKE 53280,0
   :POKE 53281,0:T=400:SC=0
   :HI$="002680":N$="ASGER E G"
11 A$(1)="
   "
12 A$(2)="
   "
13 A$(3)="
   "
14 A$(4)="
   "
20 A$(5)="
   "
30 A$(6)="
   "
40 A$(7)="
   "
50 A$(8)="
   "
60 A$(9)="
   "
70 A$(10)="
   "
80 A$(11)="
   "
90 A$(12)="
   "
100 A$(13)="
   "
110 A$(14)="
   "
120 A$(15)="
   "
130 A$(16)="
   :
```

```
140 A$(17)="■■■■■■■■ ■ ■■  ■■ ■ ■ ■
      ■■ ■■ ■■■■■■■ ■■          ■■ ■■"
150 A$(18)="■■■■■■■■ ■ ■■■ ■ ■ ■ ■■■■■■■■
   ■■■■■■ ■■■■      ■■■■■■■■■■■■ ■ ■■"
160 A$(19)="■■■■■■■■ ■ ■■■ ■ ■ ■ ■◆   ■
      ■■      ■■■■          ■■ ■■ ■■"
170 A$(20)="■■■■■■■■ ■ ■■  ■■ ■ ■ ■■    ■■■
   ■■■ ■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■■"
180 A$(21)="■■■■■■■■ ■ ■ ■■■ ■ ■ ■ ■
      ■■ ■■                ■■ ■ ■ ■■"
190 A$(22)="■■■■■■■■ ■ ■  ■■ ■ ■ ■■■■■■■■
   ■■■■■■ ■■ ■■■■■■■■■■■■ ■■■■ ■ ■ ■■"
200 A$(23)="■■■■■■■■ ■ ■  ■■ ■ ■ ■■
        ■■ ■■              ■■ ■ ■ ■■"
210 A$(24)="■■■■■■■■ ■ ■■■ ■ ■ ■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■ ■ ■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■■"
220 A$(25)="■■■■■■■■ ■ ■  ■■ ■■
          ■■              ■■ ■ ■ ■■"
230 A$(26)="■■■■■■■■ ■ ■ ■■■ ■■■■■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■ ■■"
240 A$(27)="■■■■■■■■ ■ ■■  ■■
                    ■■ ■ ■ ■ ■■"
250 A$(28)="■■■■■■■■ ■ ■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■ ■■■■ ■■■     ■■ ■ ■ ■■"
260 A$(29)="■■■■■■■■ ■ ■■
            ■■ ■■  ■■ ■■■■■ ■ ■ ■■"
270 A$(30)="■■■■■■■■ ■ ■■■  ■■■■■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■ ■■■■■ ■■L    ■ ■ ■■"
280 A$(31)="■■■■■■■■ ■  ■■■ ■    ■■    ■■
    ■■   ■■   ■■  ■■   ■■■■■■■■ ■ ■■"
290 A$(32)="■■■■■■■■ ■■■  ■ ■ ■■   ■■   ■■
      ■■   ■■    ■■ ■■ |       ■■ ■■"
300 A$(33)="■■■■■■■■  ■■■ ■ ■ ■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■■       ■■ ■■"
310 A$(34)="■■■■■■■■   ■■■■ ■ ■■
            ■■ ■■ ■■■■■■■■■ ■■"
320 A$(35)="■■■■■■■■■■■      ■■ ■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■ ■■■   ■■ ■■"
330 A$(36)="■■■■■■■■ ●■■    ■■O
              ■■   ■■L■■ ■■L ■ ■■ ■■"
340 A$(37)="■■■■■■■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■■O ■ ■■"
350 A$(38)="■■■■■■■■
                    ■■■ ■■   ■■"
360 A$(39)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
370 LE=14:LA=19:S$="00":LIV=3
380 PRINT"(HOME,CRSR NED,
   SPACE)▗▀▖                    LERAMIN
390 PRINT" ▌
400 PRINT" ▝▄▘OMPU     WRITTEN BY ASG
   ER E GRUNNET
410 PRINT" SOFTWARE
420 PRINT"              FOR COMPU-SOFT
   WARE
430 PRINT"(CRSR NED,SPACE12)
             !!!"
440 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)■   = WAL
   L (CAN'T DESINTGRATE)
450 PRINT" ◆    = TELEPORTER
460 PRINT" ●    = DIAMOND
470 PRINT" L    = NEW TIME
490 PRINT" |+— = WALLS (DESINTGRATES
    WITH 0)
500 PRINT"(CRSR NED,SPACE6)PRESS
   (RVS ON)SPACE(RVS OFF,
   SPACE3)FOR START !!
501 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)F1 = TIM
   E-ADJUSTING"
502 PRINT"(CRSR NED,SPACE14)TIME ="T
503 PRINT"(CRSR NED)SCORE
   :"SC$"  HISCORE:"HI$" "N$
504 FOR I=1 TO 750
505 IF PEEK(197)=4 THEN 770
510 IF PEEK(197)=60 THEN 520
515 NEXT:GOTO 910
520 PRINT"(CLR)"
530 PRINT" ▗▀▖                (RVS ON)
   ▛  (RVS OFF)▛
540 PRINT" ▌                 (RVS ON)▛
    (RVS OFF)▛
550 PRINT" ▝▄▘OMPU          (RVS ON)▛
    (RVS OFF)▛
560 PRINT"                  (RVS ON)▛
   (RVS OFF)▛
570 PRINT" SOFTWARE      (RVS ON)▛
      (RVS OFF)▛
580 PRINT"               (RVS ON)▛
     (RVS OFF)▛ ERAMIN":TI$="000000"
585 X=19:Y=14
590 PRINT"(HOME,CRSR NED8)"
   :FOR I=LE TO LE+9:L$(I-LE)=MID$(A
   $(I),LA,10):NEXT I
595 A$(16)="■■■■■■■■ ■ ■ ■■■ ■ ■ ■TID
   :"+MID$(TI$,3,4)+"■ ■      ■ ■■■■■■■
   ■■■■■■ ■ ■"
596 K$=TI$:I=VAL(K$)
597 IF I=>T THEN PRINT"(CLR,
   CRSR NED10,SPACE10)TIDEN ER UDLOB
   ET !!":PRINT"(CRSR NED)"TAB(14)SC
598 IF I=>T THEN FOR I=1 TO 2000:NEXT
   :GOTO 1040
600 FOR I=0 TO 9:PRINT TAB(14)L$(I)
   :NEXT I
601 IF PEEK(1603)=81 THEN 670
602 IF PEEK(1603)=12 AND IT<3 THEN T
   I$="000000":IT=IT+1:SC=SC-50
   :GOSUB 890
603 IF PEEK(1603)=67 OR PEEK(1603)=6
   6 THEN LA=19:LE=14:GOTO 590
605 POKE 1603,91:J=PEEK(56320)
607 IF PEEK(197)=4 THEN PRINT"(CLR)"
   :GOTO 380
610 IF J=123 AND PEEK(1602)<>102 THE
   N LA=LA-1:IF LA<2 THEN LA=2
```

```
620 IF J=119 AND PEEK(1604)<>102 THE
   N LA=LA+1:IF LA>44 THEN LA=44
630 IF J=126 AND PEEK(1563)<>102 THE
   N LE=LE-1:IF LE<1 THEN LE=1
640 IF J=125 AND PEEK(1643)<>102 THE
   N LE=LE+1:IF LE>33 THEN LE=33
645 IF PEEK(197)=60 THEN I$=TI$
   :PRINT"(CRSR NED2,SPACE6)PAUSE"
   :SC=SC-1:GOTO 870
650 IF LA=15 AND LE=14 THEN LA=41
   :LE=1
651 IF LA=41 AND LE=2 THEN LA=15
   :LE=15
652 IF LA=10 AND LE=31 THEN 850
653 IF LA=39 AND LE=32 THEN 860
660 GOTO 590
670 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   SPACE6)CONGRATULATIONS !!!
680 PRINT"(CRSR NED2,SPACE4)AT LAST
   YOU FOUND THE EXIT.
690 PRINT"(CRSR NED,SPACE10)
700 PRINT "
710 PRINT "
720 PRINT "
730 PRINT "
740 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3)PRESS (R
   VS ON)SPACE(RVS OFF,
   SPACE)FOR CONTINUE"
741 IF SC<0 THEN SC=0
745 K$=TI$:PRINT"(CRSR NED2,
   SPACE4)TIME : ";K$
746 PRINT"(CRSR NED,SPACE4)SCORE:";SC
748 PRINT"(CRSR NED,SPACE3)PRESS (RV
   S ON)F2(RVS OFF,SPACE)TO RESET CO
   MPUTER"

749 GET W$:IF W$="(F2)"THEN 1100
750 IF PEEK(197)<>60 THEN 749
760 GOTO 1040
770 PRINT"(CLR,CRSR NED2,
   SPACE7)JOYSTICK IN PORT #2 !!"
775 PRINT"(CRSR NED4,SPACE13,
   RVS ON)SPACE(RVS OFF,
   SPACE)TO CONTINUE"
780 PRINT"(HOME,CRSR NED4,SPACE2)TIME
   :";T"(CRSR VENSTRE,SPACE)"
790 IF PEEK(56320)=123 THEN T=T-10
800 IF PEEK(56320)=119 THEN T=T+10
810 IF PEEK(56320)=126 THEN T=T-1
820 IF PEEK(56320)=125 THEN T=T+1
830 IF PEEK(197)=60 THEN PRINT"(CLR)"
   :GOTO 380
832 IF T<1 THEN T=1
834 IF T>999 THEN T=999
840 GOTO 780
850 A$(32)="
      
855 A$(36)="
   :GOTO 590
860 A$(34)="
865 A$(37)="
   :GOTO 590
870 IF PEEK(56320)<>127 THEN PRINT"(
   CRSR OP,SPACE12)":TI$=I$:GOTO 590
880 GOTO 870
890 A$(LE+5)=MID$(A$(LE+5),1,
   LA+4)+" "+MID$(A$(LE+5),LA+6,
   LEN(A$(LE+5))-(LA+6))
895 IF SC<0 THEN SC=0
900 RETURN
910 PRINT"(CLR)"
920 Q$="
              LERAMIN WAS WRITTEN BY
    ASGER GR"
930 Q$=Q$+"UNNET,FOR COMPU SOFTWARE.
                                  "

940 PRINT"
950 PRINT"
960 PRINT"
970 PRINT"
975 PRINT
980 PRINT"
985 PRINT
990 PRINT"
995 PRINT"
996 PRINT"
   RSR NED)
997 PRINT"
   (CRSR NED2)"
1000 PRINT"(CRSR OP2,SPACE)"MID$(Q$,
   1,37)"(CRSR NED)"
1005 PRINT"(CRSR OP2,SPACE2)
   "

1010 Q$=MID$(Q$,2,LEN(Q$)-1)+MID$(Q$,
   1,1):FOR I=1 TO 10:NEXT
1020 IF PEEK(197)=60 THEN PRINT"(CLR
   )":GOTO 520
1030 GOTO 1000
1040 IF SC>HI THEN HI=SC:GOTO 1060
1045 SC$=MID$(STR$(SC),2,
   LEN(STR$(SC))-1):K$="000000"
1046 SC$=MID$(K$,1,6-LEN(SC$))+SC$
1050 PRINT"(CLR)":GOTO 370
1060 PRINT"(CLR)":OPEN 1,0
1065 HI$=MID$(STR$(HI),2,
   LEN(STR$(SC))-1):K$="000000"
1066 HI$=MID$(K$,1,6-LEN(HI$))+HI$
1070 PRINT"(CRSR NED7,SPACE2)NAVN:";
1080 INPUT#1,N$:IF LEN(N$)>10 THEN N
   $=MID$(N$,1,10)
1090 PRINT"(CLR)":GOTO 370
1100 SYS 64738
```

LÅGPRIS! DATORTILLBEHÖR!

DISKETTER — 5 ÅRS GARANTI

D-140 10 Disketter 5¼" SS/DD **Kr 49,00**

D-142 10 Disketter 5¼" DS/DD **Kr 59,00**

D-160 Rensediskett for en eller tosidige diskettstasjoner **Kr 69,00**

R-108 Diskettboks m/lås

Dette er ett meget godt tilbud. Diskettboks i slagfast plast m/lås og plass til 100 disketter. Det følger med 8 skillevegger. Nå enda billigere! **Kr 128,00**

R-109 Diskett-tang diskdobler

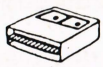
Denne tangen lager et hakk på riktig sted på den andre siden av disketten. Nå enda billigere! **Kr 49,00**

C-555 LITEN CBM 64 KOMPATIBLE DISKETTSTASJON

100% Kompatibel med 1541 diskettstasjon. Tar mye mindre plass. Robust med stålkasse.

Kr 1 499,00

NYHETER FRA DATEL



S-306 Action replay III

Fryser og saver. Alle sorites kan hentes fram og saves eller loades. Det samme med høygrafikk skjermen. Fastload. Pluss mye mer **Kr 399,00**

S-200 Blazing paddles

Ett fantastisk tegneprogram. En fiberoptisk lyspenn medfølger. **Kr 375,00**

S-282 Digital sound sampler

Registrerer lyd og lagrer denne i minnet. Lyden kan deretter manipuleres på mange forskjellige måter. Mikrofon medfølger. Kan ta opp lyd direkte fra kassett **Kr 790,00**

S-278 Disk mate II

Fastload diskett, Fast formatering, Nye dos komandoer og maskinkodemonitor. Alt dette for **Kr 245,00**

J-134 Joystick Quickshot II Turbo

Joystick med autofire og sugeføtter **Kr 168,00**

J-101 Joystick Quickshot II +

En forbedret utgave av QuickShoot II med mikrobrytere. **Kr 128,00**

J-103 TAC-II Joystick

Meget populær joystick **Kr 139,00**

PROGRAM-KLUBB FOR CMB 64!

Bli med i vår nye programklubb. Medlemskapet kostar Kr 350,- og gjelder for et år av gangen. Som medlem vil du motta minst 12 diskettsider. Kr 29,- pr diskettside (inkl porto og moms) fordelt over 6 ganger i året. (Vi bruker dobbeltsidige disketter som blir stapp fulle av programmer på begge sider.) Vi vill ha med både nyttige programmer og spill.

S-307 The Final Cartridge II
Århundrets cartridge.
Inneholder allt du trenger.
Inkl FREEZE FRAME.
MED DANSK MANUAL

Kr **450,-**

B-106 INTERN 128 PÅ DANSK

En meget omfattende bok om CBM 128 som bl a tar för seg ROM utlistingen, inn/ut-ganger samt alle spesial chipper som VIC-chippen, SID-chippen osv. Over 350 sider. **Kr 198,00**

B-103 PEEK & POKE 128 PÅ DANSK

Inneholder mange nyttige tips om bl a 280 prosessoren i Commodore 128. Boken har 160 sidor. **Kr 128,00**

H-145 Copy interface. CBM 64/VIC 20.

Med denne kan du lage backup kopier av dine kassetter. Kopierer alle kassettprogram 100%. Kopien blir som oftest bedre en originalen! To kassettspillere er nødvendig.

K-150 Kassettspiller

Passer til CBM 64/VIC 20. **Kr 159,00**

Kr 239,00

DATA-TRONIC

BOKS 68, VEVELSTAD, 1405 LANGHUS
☎ 02-86 77 20

Alle priser er ekskl moms!
NORSKE KR
Bankgiro: 6241.06.02410
Postgiro: 4 02 98 07

TA GJERNE KOPI AV POSTKORTET OG SEND INN.

☐ JA! Jeg vil meld inn i programklubben.

Navn: .....

Adresse: .....

Postnr/sted: .....

BESTILLING SEDDEL

Ant.	Varenr.	Beskrivelse	Sum Kr
1		Diskett full av programmer til CBM 64	GRATIS!
1		**Den nye katalogen -87**	GRATIS!
Moms og frakt kommer i tilleg.		Sum Kr	

POSTKORT

Kan sendes ufrankert i Norge
DATA-TRONIC vil betale portoen

SVARSENDING
Avtale nr 101176/1 Pb

DATA-TRONIC
VEVELSTAD
1405 LANGHUS
Norge

Vi söker bra program

**Gör du själv spel eller andra topprogram?
Skicka in dem till SOFT!
Vi betalar ända upp till en tusenlapp skattefritt per publicerat program - enda villkoren är att det fungerar, är bra och att du själv är upphovsman till det.**

Skicka ditt superprogram på band eller diskett

DET ÄR ALLTID BILLIGAST ATT PRENUMERERA!
- Ring till prenumerationsservice, tel
020 / 79 52 04

VIKTIGT HJÄLPMEDEL

COMMODORE
Upplysningar till listningarna

När du ser	Betyder det	Du trycker ner
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR UPP/NED
(CRSR OP)	Cursor upp	SHIFT CRSR UPP/NED
(CRSR HOJRE)	Cursor höger	CRSR VÄNSTER/HÖGER
(CRSR VENSTRE)	Cursor vänster	SHIFT CRSR VÄ/HÖ
(DEL)	Delete tillbaka	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	MELLANSLAG (SPACE)
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Svart	CTRL 1
(HVID)	Vit	CTRL 2
(ROD)	Röd	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lila (Magenta)	CTRL 5
(GRON)	Grön	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.ROD)	Skär	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 5
(L.GRON)	Ljusgrön	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Ljusblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionsknapp 1	F1
(F2)	Funktionsknapp 2	F2
(F3)	Funktionsknapp 3	F3
(F4)	Funktionsknapp 4	F4
(F5)	Funktionsknapp 5	F5
(F6)	Funktionsknapp 6	F6
(F7)	Funktionsknapp 7	F7
(F8)	Funktionsknapp 8	F8

OBS! O i ROD, GRON osv. är ett danskt Ö

Spelfirma på grund

Bland de 10 största i världen:

Här är historien om två män och ett vad, alltså om starten på "MicroProse". En spelfirma vars datorspel i dag används hos NATO när de ska utkämpa "teststrider" mot ryssarna.

Överlev en Commando-raid bakom fiendens linjer. Så här ser "Airborne Ranger" ut, det första actionspelet från MicroProse.

Det var en varm dag i Nevada sommaren 82. Gatorna i Las Vegas låg människotomma, folket hade sökt sig in i skuggan eller till de många hotellrummen med svalkande luftkonditionering.
I ett hörn i den kvalmiga spelhallen stod två vänner, som trots hettan var helt uppslukade av ett nytt datorspel. Vännerna var Bill Stealey och Sid Meier, automaten hette "Red Baron".
När de två hade spelat "Red Baron" i ungefär en timme tyckte Meier att spelet inte var fullt lika kul längre.

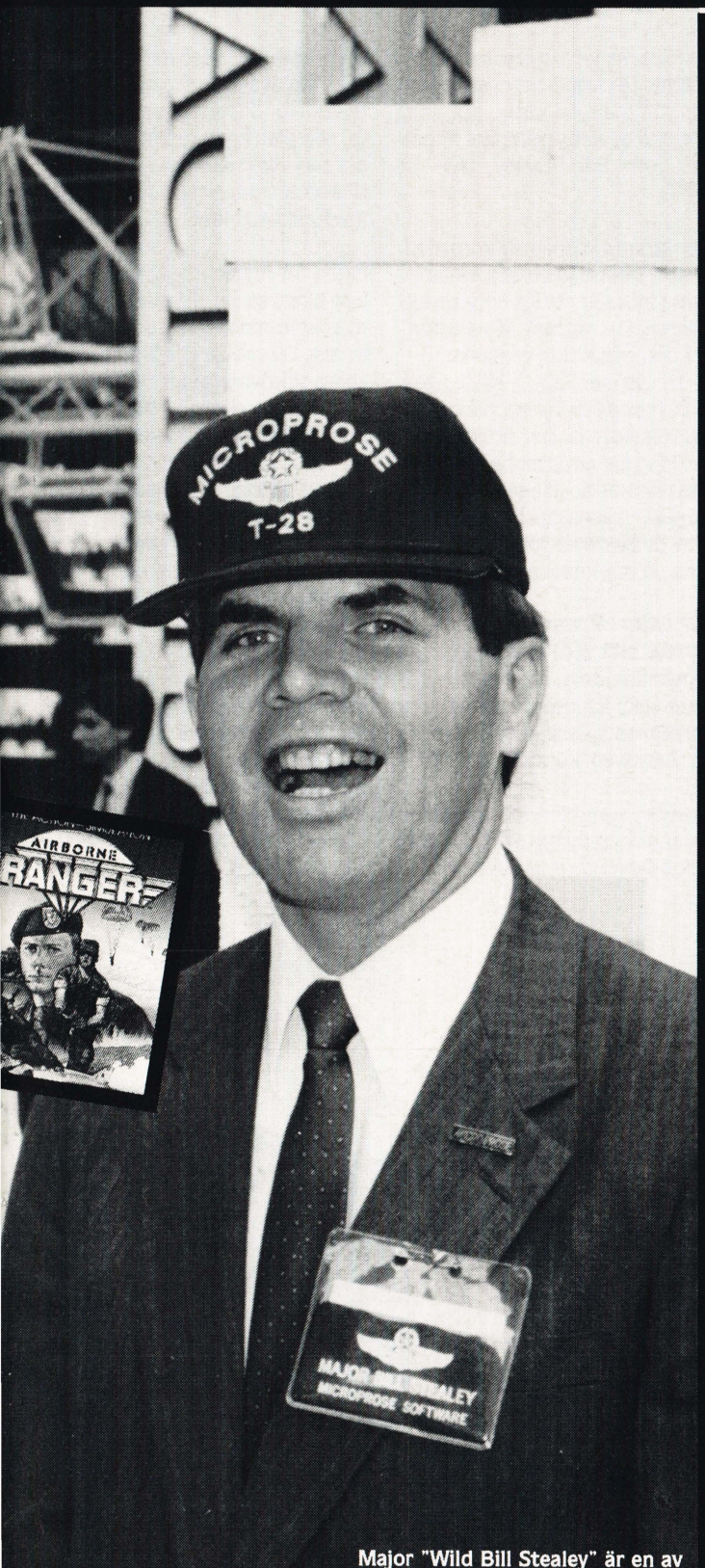
- Det är inte något fängslande med det, sade han till Bill Stealey.
- Vilken fårskalle som helst kan svänga ihop ett sådant här spel, tyckte han.

Nå, det trodde inte Stealey på, men Sid Meier fortsatte:
- Du kan ju själv se hur primitiv grafiken är. För att inte tala om ljudet.

Nej, det här har programmerarna inte lagt ner många timmar på.
- Jag slår vad om att jag kan göra ett bättre spel på under en vecka, kläckte Sid ur sig.

Vännen trodde naturligtvis inte på honom. Här hade de just lagt 10

...n som startades av ett vad



Major "Wild Bill Stealey" är en av MicroProse grundare. Dessutom är han rådgivare för Joint Chiefs of Staff i Pentagon, USAs försvarshögkvarter.

dollar på ett spel som Sid menade att han kunde bräda på mindre än en vecka. Bill såg naturligtvis genast sin chans.

- OK, topp, sade han. Vi slår vad!

- Om du verkligen menar att du själv kan göra ett bättre spel på sju dagar ska jag gärna sälja det åt dig. Men jag vill se det först innan jag tror det.

De två vännernas vad blev starten för "MicroProse", i dag en multinationell firma som rankas bland de 10 största i branschen.

Meier förlorade vadet men fick tillverkat sitt spel

Direkt efter vadets ingående började Sid Meier att programmera ett bättre spel än det de sett i Las Vegas. Det var det spel som strax efter skulle bli känt världen över som "Hellcat Ace".

Men - Meier hade tagit till lite i underkant med tiden, det tog längre än sju dagar. Men det förändrade inget mellan de två vännerna (frånsett att Stealey blev 50 dollar rikare och Meier d:o fattigare).

När "Hellcat Ace" var klart skulle det säljas. Det blev Bill Stealeys jobb, och med en provdiskett i portföljen började han trava runt bland områdets dataaffärer.

Den första affär han kom in i köpte 100 exemplar av spelet direkt på studs. MicroProse var igång, och detta tack vare ett dristigt vad mellan två vänner en varm sommardag i Nevada 1982.

Efter "Hellcat Ace" skulle det tillverkas fler spel. De första handlade om flygning, tack vare Bill Stealey.

"Wild" Bill Stealey, som han kallades bland vännerna, är nämligen före detta jaktplanspilot. Han är utbildad i US Air Force och flög på sin tid F-15. Sedan dess har han tagit en handelsutbildning, men han är fortfarande knuten till den amerikanska militären - fast nu mest som bisyssla. Stealey, som har majors grad, är knuten till Pentagon som assisterande rådgivare. Tillsammans med Joint Chiefs of Staff leder han trupprörelser världen över. Och det är en del av dessa kunskaper som kommer oss tillgodo i spelen från MicroProse.

Spelen finns i dag till snart sagt alla datortyper, och de säljs över hela världen. Inte bara i USA och Europa, utan även i länder som Australien, Israel, Japan och Kenya.

Även om MicroProse i dag inte längre är en tvåmansfirma, sitter fortfarande Bill Stealey och Sid Meier vid rodret. Bill är marketingchef medan Sid står för softwareproduktionen (vi kanske skulle skjuta in att Sid inte programmerar själv längre, det har han 32 fast anställda medarbetare som gör).

De fem mest kända MicroProse-spelen

- Vi är inte så intresserade av att göra snabba arcade- action-spel, berättar Bill Stealey och blir avbruten av Sid Meier, som säger:

- Men adventures är också för tråkiga. Det roligaste, tycker vi själva, är simuleringsspel. Alltså spel där du måste tänka dig för. Spel, där också din hjärna och din ledarskapsförmåga testas.

- Vi gillar spel där folk sätts på prov som inte alltid bara har med hastighet att göra.

Den filosofin märks tydligt hos MicroProse, och deras fem mest kända spel är också mycket riktigt simulationer.

Det första som på allvar gjorde de två amerikanarna kända på den här sidan pölen var **Solo Flight**. På ytan är Solo Flight en ganska enkel flygsimulator av den gammaldags typen: Du ser instrumentpanelen i en liten Cessna som du ska flyga omkring med och göra en snygg landning.

Men i motsats till andra dåtida flygsimulatorer (1983/84) var Solo Flight utpräglat realistisk. Och ovanpå detta var din uppgift inte bara att flyga runt - i spelet hade du också ett jobb att utföra. Cessnan var ett postflyg till glesbygdsbergen, och som du vet ska ju posten alltid fram.

Acrojet är också en av de stora MicroProse-titlarna. Återigen är vi uppe och flyger, men den här gången i ett segelflyg. Även här har man lagt extra vikt på realismen - när du spelar spelet ska känslan vara så nära verkligheten som möjligt. I Acrojet finn dessutom in-

Spelfirman som startades på grund av ett vad

lagt en tävling, där du ska utföra bestämda konster i tävlan med andra segelflygare.
Ligger du mera åt våld och härjahållet händer det saker i det kända **F-15 Strike Eagle**. Spelet, som uder årens lopp fått flera priser, är så verklighetsnära att det nästan är ruskigt. Målet är att överleva en serie blixtangrepp över Sydostasien och Mellanöstern.
Mera krig hittar vi i fjärde hiten från MicroProse, **Gunship**. Även detta spel har fått pris för sin realism, och bara till Commodore 64 har detta spel sålt över 100.000 exemplar. Spelet tog nästan fem år att utveckla och har kostat nästan 12 miljoner i programmerarlöner och konsulenter från US Air Force. Gunship är en trogen kopia av en AH-64A Apace stridshelikopter, en av de modernaste i världen. Grafiken är flott, och som i alla andra spel från MicroProse är manualen en tjock och tung historia.
Silent Service känner också många till. Detta spel blev på grund av sin krigsrealism förbjudet i Västtyskland. Det är en ubåts-simulator, och du är kapten med uppgift att kryssa omkring i Stilla Havet och skjuta de gulas skepp i sank. Tiden är Andra Världskriget. Du styr alla aktiviteter i ubåten: från bryggan till maskinrummet, utsiktstornet, periskopet och mycket mer.

Datorspelen som används av NATO

Tack vare realismen används många av MicroProse-spelen till undervisning i situationer när den riktig flygsimulator blir för dyr i drift.
I Cleveland, Ohio, utnyttjar Air Traffic Services Corp. spelet "Kennedy Approach" i utbildningen av flygledare under ATC-programmet.
Och över hela USA använder Cessna-skolor "Solo Flight" till träning av nya privatflygare.
"Gunship" är regelmässigt i bruk hos tränare vid US Army Apace Attack Helicopter Program.
Ubåtssimulatorn "Silent Service" körs i Providence, Rhode Island, på det amerikanska nationella militärinstitutet. Här används programmet till träning och övning i strategi.
Slutligen används "NATO Commander", ett äldre MicroProse-spel, i undervisningen på Army Command and General Staff College. I "NATO Commander" ska du styra de NATO-trupper som ska försvara Europa mot en Sovjetisk invasion.
Även här är spelet så verklighetsnära som möjligt, och man har lagt stor vikt vid detaljerna. Historiker, som Professor Bever vid Princeton-universitetet, lånades för att göra research och se till att strategi-simulationen blev 100%-igt riktig.
För som "Wild" Bill Stealey säger:
- Våra spel ska återge verkligheten som den är. Det är bara då som det är en utmaning att tänka sig för, att lära och att hitta sina egna begränsningar. Och spelaren hittar sina begränsningar genom att uppleva realismen i det han företar sig.

Hyrde F-15-piloter istället för programmerare

Det normala i spelfirmor är att programmerarna själva står för alla detaljer i ett spel. Den hjälp de eventuellt får kommer i regel från speciellt datautbildade grafiker och ljudexperter.
Icke så hos MicroProse. När man för tre år sedan skulle göra "F-15 Strike Eagle", vågade Bill Stealey inte överlämna det krävande arbetet till programmerarna. "I så fall skulle det bara bli ett spel, inte en "true-to-life simulation", menade han.
Istället plockade han in en flock av sina forna kollegor, F-15-piloterna. De skulle bistå vid utvecklingen så att spelet kom så nära verkligheten som möjligt. Det lyckades.
I spelet kan man se samtliga detaljer i F-15-cockpiten, inklusive den avancerade HUD - Heads Up Display. Det hade även blivit plats till sikte och statusskärm.
Innan spelet blev till läste MicroProsefolket högar med litteratur om F-15. Allt blev kopierat in i datorversionen, och när spelet var klart plockade man åter in F-15-piloterna. De sattes att testa spelet och komma med kritik, och på så sätt blev spelet ytterligare finputsat. Som Bill Stealey sade till SOFT:

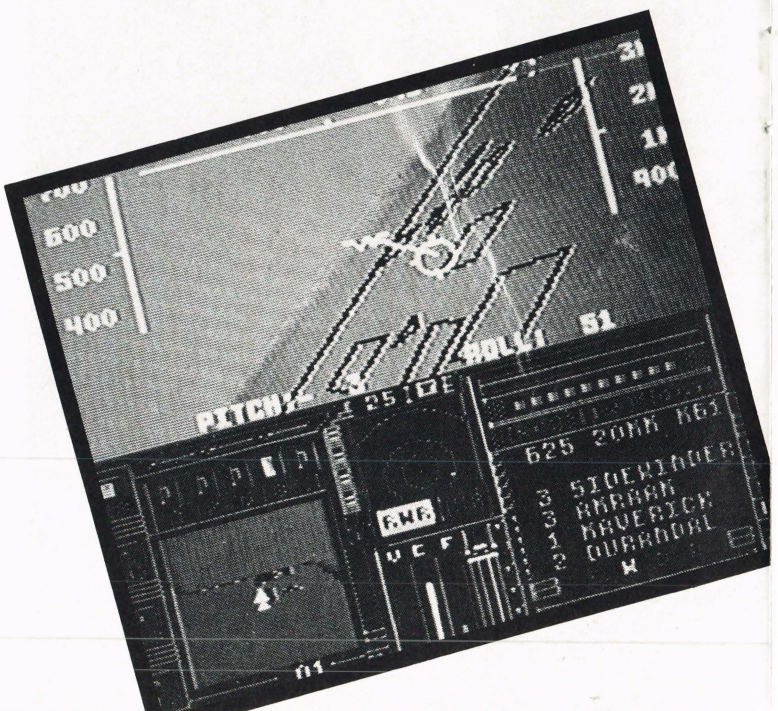
- Den största kritiken de kom med, var att ljudet från efterbrännkammarna inte lödriktigt som i verkligheten. Det rättade vi naturligtvis i den slutgiltiga versionen.
""F-15 Strike Eagle" sålde över 50.000 ex på de första två och en halv månaderna. Det är tre år sedan. Idag har det över hela världen sålts ungefär tio gånger så många, och spelet räknas fortfarande som en av de bästa jaktplanssimulatorerna på marknaden.

När MicroProse gjorde sitt sjörövarspel

Flygsimulationer, ubåtsdito och annat slikt är inte det enda som MicroProse sysslar med.
Det har även kommit ett piratspel.
"Pirates", som kom förra sommaren, är en helt ny typ av spel, kallat Action-Adventure Simulation.
Som spansk sjörövarkapten på 1600-talet ska du skapa en dräglig tillvaro för dig och din besättning. Du ska planlägga rutter och plundra på i Karibiska Havet, härja de rika hamnarna och överfalla skepp med värdefull last.

Faran för myteri ligger hela tiden och lurar, så du måste hålla dina män i strama tyglar.Och viktigast av allt: Du måste träffa avtal med andra sjörövare så att ni kan hålla ihop om det skulle bli hårda tider.
Som alla de andra spelen från MicroProse var även "Pirates" mycket omfattande. Spelet kommer med en omfattande manual (i den hittar du bilder av gamla skepp, goda råd om fäktning och stridsteknik samt en kurs i hur du läser sjökort!)...

I bästa MicroProsestil är även förpackningen mycket flott. Där alla andra kör med kassettboxar i plast har MicroProse alltid specialdesignade pappaskar. Några jättar som tar plats, men som i gengäld kan tåla ett besök hos postens sorteringsavdelning.



SOFTs chefredaktör Rasmus K Kristiansen med Bill Stealey, MicroProse.

"Project Stealth Fighter" är en simulation av ett jaktplan som är så hemligt, att USAs regering inte ens vill erkänna att det existerar. Men nu kan du alltså själv leka med det...

De två senaste spelen

MicroProse har just släppt sina två senaste spftwarepaket.
Namn: "Stealth Fighter". Namn: "Airborne Ranger".
Historien om "Stealth Fighter" är historien om ett spel som kom till genom ett rykte om ett kommande superavancerat megajaktplan US Airforce. I försvarskretsar är allt om projektet hysch-hysch, men MicroProse har ändå fått fram en simulator.
Ingen vet ännu hur det färdiga planet kommer att se ut, men källor i Pentagon är förbluffade över hur nära verkligheten Bill Stealey har kommit - speciellt när man tänker på att samtliga akter om projektet är stämplade med Top Secret.
För att få upplysningar om "Project Stealth Fighter" var MicroProse tvugna att utnyttja de "mer tvivelaktiga" kanalerna. Men det lyckades. Och idag kan vem som helst som har 300:- på fickan gå in i en dataaffär och hämta upplysningar om USAs hittills mest hemliga jaktplan. Ja, till och med ladda in det i datorn och själv sätta sig i cockpiten!

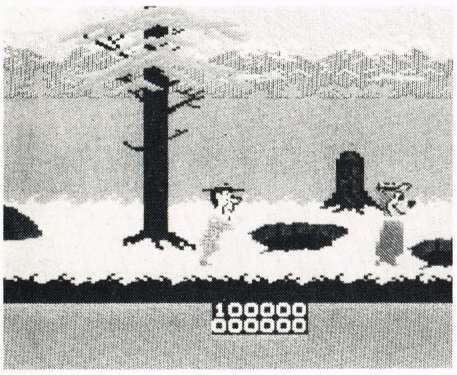
Du kan ge dig ut på olika uppdrag, bl a i Persiska Viken. Ditt plan kan undvika fiendens radar när du är ute på hemligt uppdrag. Men om du felar din mission kommer spelets kanske roligaste skärm: Man ser dig sitta ensam över en drink i en öde mäss-bar. Ingen vill tala med dig. Amerikanska piloter umgås nämligen inte med förlorare...
MicroProse-release nr 2 är julhiten "Airborne Ranger", och detta är kanske en ännu mer intressant titel.
Här har MicroProse nämligen för första gången gett sig på arcade action (och med lyckligt resultat, kan vi tillägga).
"Airborne Ranger" är en sorts Rambo/Commando kryddat med en portion strategiskt tänkande. MicroProse medger att spelet inte är lika svårt att genomföra som t ex "Stealth Fighter", ändå är bruksanvisningen ett digert verk på cirka 100 sidor.
Först ska du välja uppdrag: Vill du rädda gisslan i Iran? Eller kanske hellre göra en brasa av ett fientligt tältläger? Det finns tillräckligt med varianter, och när du valt skickas du via fallskärm (som du själv kan styra) till ditt mål.
Nu är du i fiendeland. Med dig har du förnödenheter som t ex mat, dryck, extra vapen, ammunition samt en omgång första förband, om nu fienden inte skulle vara direkt medgörlig.
Fiendelandet är en jätteskärm som scrollar i alla fyra riktningarna. Precis som i "M.A.C.H." ser du bara en del av själva spelytan, en spelyta som är packad med skyttegravar, taggtråd, krypskyttar, kulspruteeld och andra lustiga små hinder. Du har en karta med dig för att lättera kunna planera din framfart - kartan kan du hela tiden trycka fram om du vill ha en översikt.

Har just startat europeisk avdelning.

I England har MicroProse just grundat MicroProse Europe, en underavdelning till det Marylandbaserade moderbolaget.
Denna europeiska avdelning ligger i Tetbury, ett litet idylliskt samhälle i det vackra Gloucestershire. Avdelningen ska ha hand om marknadsföring och saluförande av amerikansk software i Europa.
Denna amerikanska software ska inte enbart komma från MicroProse, man har även skaffat kontrakt med Origin Software, Springboard och Suncom.
Sistnämnda är USAs största joystickfabrikant. Pylator har den skandinaviska distributionen, och den tekniska kvaliten lär vara okej: De flesta stickarna har två års garanti (och dessutom smart design).
Springboard Software gör seriösa saker som Certificate Maker, Newsroom och Newsroom Pro. Det är program som låter dig skapa dokument med professionellt utseende, som du därefter kan köra ut på skrivaren med en mängd olika skrifttyper. Desktop Publishing för vanligt folk.
Det är lite mer lek över Origin Software. Denna firma är upphovsmän till "Autoduel", ett eländigtbilspel med undermålig grafik. Bättre är deras "Ogre", ett spel om en atomdriven stridsvagn på larvfötter.
"Moebius" härstammar också från Origin, det handlar om Orienten och är ett grafiskt äventyrsspel.
Och så är Origin som ligger bakom "Ultima"-spelen, från "Ultima I" till det senaste "Ultima V".
"Ultima"-serien är rollspels-spel i bästa Dungeons & Dragons-stil. Det hela försiggår i en fantasivärld där god kämpar mot ond.
Med egna produkter samt saker från Origin, Springboard och Suncom verkar MicroProse starkt, en firma med framgång.
"Wild Bill Stealey" uttrycker det såhär:
- Det började som en vadslagning i Nevadas hetta. Nu är vi en multinationell spelfirma på toppen. Det är kallt på toppen, men inte kallare än att vi gillar att vara här.

Torben Flöisdorff och Rasmus K Kristiansen

SOFT check

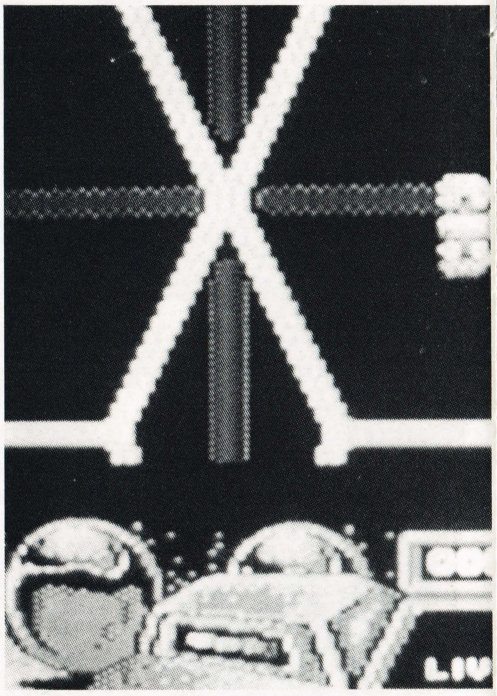


Yoga på hjärnan

Rykande hett! Jo, SOFT har det naturligtvis redan - spelet som egentligen bara var tänkt till PULS, men som vi tack vare vår jetpost hann med att checka i den här omgången.
Därför var det inte utan vissa förväntningar jag sprang hem till brödburken och laddade in **Yogi Bear**. Nu kanske du sitter och tänker: "Vem ända in i glödheta är den där yoga björn? Är det Björn Ch månntro?"
Nope, det är det inte, men du kanske har sett honom om du har kopplat bort TV:n från din dator så att di gamle skulle få se Rapport (mot rimlig ersättning, naturligtvis). För ungefär ett år sedan kunde du nämligen se Yogis Skattjakt på TV. Samma björn som finns i det här spelet. Här ska naturligtvis poängteras att jag givetvis är alldeles för vuxen och mogen för att ödsla min tid på att se sådana barnprogram. Men jag har sett lite, för min lillebror får inte se sådana program ensam...
För att göra en lång historia lite längre, kanske jag ska berätta att Yogis lille vän Boo-Boo har blivit björnnappad av en elak jägare. Därför ska du naturligtvis hoppa i Yogis skor och genomsöka Jellystoneparken för att hitta den lille bamsen igen.

sett från sidan, med en massa skärmar som ligger efter varandra åt sidan. Du startar allra längst till vänster, och var tror du då att Boo-Boo befinner sig? Kort sagt, vinkla joysticken åt höger och sätt fart. För att du absolut inte ska vara i tvivel, har programmeraren dessutom varit så vänlig att han tänkt ut en Boo-Boo-meter som visar hur långt du är ifrån...Ja, behöver jag säga vem?
Men denna mätare visar sig vara rätt praktisk när du kommer till en av de grottor som finns runt omkring. Går du in i en av dem dyker du upp på ett helt annat ställe på banan. Du kan tro att jag skrattade, när jag med Boo-Boo-metern på 7 och en bisvärm i nacken rusade in i en grotta och dök upp igen miltals därifrån. Så kul har jag inte haft sedan jag fick foten i kläm under gungstolen.
Nå, det är inte alltid så hemskt som det låter, oftast kan man komma tillbaks igen genom att gå in i den grotta man just kommit ut ifrån. Dessutom har det den fördelen, att om man dör blir man "pånyttfödd" vid den grotta man senast kom ut ifrån istället för att tvingas börja från början.
För att inte det hela ska vara "A piece of cake" finns det givetvis saker som gör allt för att hindra dig att från att rädda Boo-Boo. Det är sjöar, arga campare, feta damer med paraply (i varje fall en eller annan grafikkladd som man inte ska bli träffad av), ormar och bin, för att inte tala om Ranger Smith, som jagar dig för principens skull. Alla dessa suger massor med energi från dig, om du inte kamouflerar dig till buske. Men detta kostar också, så om du vill överleva de första två rutorna bör du se till att du hittar några av de matkorgar som glömska campare har efterlämnat här och där.
Dessutom är du tvungen att hitta några "spår" (som liknar kycklinglår) som du ska använda när du kommer fram till Boo-Boo. Nyckeln till buren ligger nämligen i jägarens koja, och fram till denna leder en speciell gång. Framför kojan ligger några stenar som sätter igång alarmet om du inte trampar på dem i rätt ordningsföljd.
Även om **Yogi Bear** inte var så dåligt som jag hade hoppats, så är det inte direkt rykande het action i pojken. Om man inte formligen älskar Yogi och Boo-Boo, tror jag säkert att man kan hitta något bättre att använda sitt guld på. **Hans Henrik**

Grafik	★★★
Ljud	★★(★)
Action	★★
Fängslande	★★
Kvalisort/kronor	★★



Missförstått rymdkrig

Det var en gång en planet vid namn Vitedvärg, som var mycket nära att kollidera med jorden. Ingen visste hur denna fara kunde uppstått, men en sak var säker: En större och mycket farligare makt än människan måste ligga bakom. Lyckligtvis fanns det även en hjälte - och denne hjälte var DU!
(Folkets jubel, applådåskor)

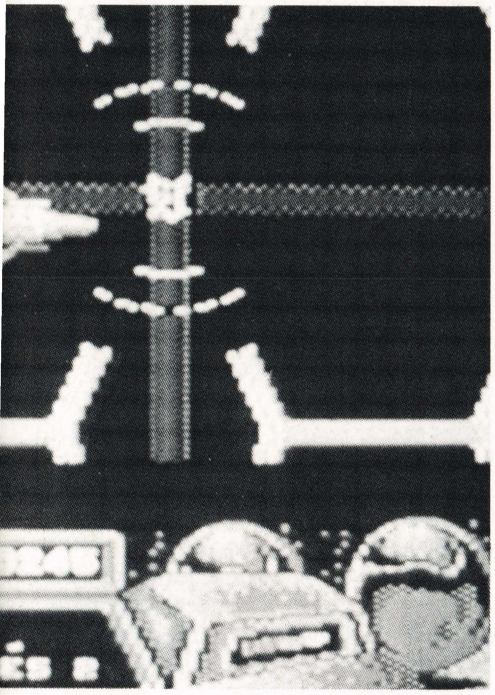
Här är de nya SOFT Check-betygen:

★	Uselt, gå långa omvägar!
★★	Dåligt. Mer lämpat som lågprisspel.
★★★	Standard, men inte mer heller.
★★★★	Klart över standard. Bra!
★★★★★	Fantastiskt. KÖP!!

Om historien ska sluta lyckligt eller i en stor tragedi bestämmer du. Din uppgift är att lokalisera planeten och förstöra de energiceller som håller ihop den.

Dessutom omges planeten av ett jättegaller. Detta ska du försöka att bryta ner. Genom att flyga under detta galler kan du hitta energikristaller - några goda, några onda. De kan t.ex ge dig extra liv, fler poäng, mer energi, smartbombs, eller också kan de fungera precis tvärtom.

Med de smarta bomberna ska du deaktivera den roterande dörr som är din enda utgång, så det gäller att utnyttja dem förnuftigt.
Hela tiden blir du förföljd av några underliga ovala och fyrkantiga saker. Dessa ska du för-



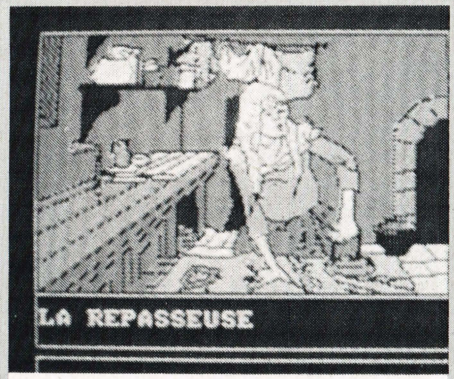
inta, för kommer du i närkontakt med dessa för länge, är det en säker död.
Nederst på skärmen finns en scanner, där du kan lokalisera de energiceller som är ditt huvudmål i **Implosion**. **Implosion** är alltså det namn som Cascade Games av någon okänd anledning valt att döpa denna samling rymdfånerier till. När du tagit kål på energicellerna ska du hitta utgången till nästa nivå, en nivå där det går ännu vildare till.
Du ska ta dig igenom åtta banor - alla mer eller mindre likartade, dessutom med samma motståndare som i level 1.

Jag måste tillstå, som du kanske redan märkt, att **Implosion** från Cascade inte precis är min kopp te.

Det saknas liksom lite mer action. Det är bara grafiken som är helt okej.

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★
Fängslande	★★
Pris/kvalitet	★★(★)



Engångsspel

På den gamla goda tiden när jag gick på gymnasiet, hade jag en klasskompis vid namn Mårten. Han var fullständigt hejdlöst galen i serier. Han blev djupt chockad en dag, när han upptäckte att jag inte visste vem Gaston var. Jag gissade på Norges Softwareminister, världsmästaren i dubbelsidig Fia (med knuff), men icke. Jag hade givetvis hört talas om Kalle Kvack, men längre än så sträckte sig inte mitt vetande om tecknade serier.

Bingo! Härmed hade jag antecknat mig själv för en större kurs i serier. Den bestod i att Mårten & jag gick ner på biblioteket och lånade hylla 3 till 9, så jag var tvungen att ringa ASG för att få hem skiten. Utöver Gaston, Tintin, Blueberry och allt vad de hette, fanns det också en serie av tecknaren Francois Bourgeon som hette Resande i vinden, och den räknades visst som en klassiker. Boken visade sig också vara betydligt mer intressant än börsnoteringarna på mosade morötter från Övre Volta i Financial Times, så jag plöjde raskt igenom alla fem volymerna. Detta måste Infogrames fått nys om, för nu skickar de ut det grafiska äventyret **Passengers of the Wind** på marknaden.

Utanpå asken lovar Infogrames (ja, uppenbarligen kan de inte stava till "games"), att **Passengers of the Wind** - byggd på ovannämnda serie - är en revolution inom softwarevärlden. Trots det, fastän det måste vara sant när nu Infogrames sagt det, beslöt jag mig ändå för att ta en titt på spelet innan jag hällde det fullt med stjämor.

Efter att ha laddat härifrån och till evigheten tonade det fram en bild av en kust och två kvinnogestalter, och ett skepp i Bourgeons streck tonade fram i fjärran på katodstrålerör-et. Från detta kunde jag dra slutledningen att spelet tog utgångspunkt i seriens andra bok, Fångskeppet. Här har hjältinnan Isa, hennes boyfriend Hoel och läkaren Saint Quentin blivit tillfångatagna av engelsmännen. Isa blir frigiven medan de andra hamnar på ett fångskepp. Den enda som kan hjälpa Isa att befria pojkarna är den engelska flickan Mary, vars pojkvän John, förutom att ha gjort henne på tjocken, även är fångvaktare på skeppet.Att befria dem är viktigt för Isa av två skäl. Dels saknar hon Hoel, dels är Saint Quentin den ende som vet att Isa i verkligheten är adlig, men som barn byttes hon ut med sin styvsyster, Agnes, som i verkligheten heter Isabeau. Confused? You won't be after this episode of... SOFT.

Spelet är Musse-styrt, rorpinne kan också användas, och först styr man markören, som av vissa orsaker är en segelbåt, till de två kvinnogestalterna och trycker fire. Nej, kära läsare, de två kvinnorna blir inte blåsta i småbitar, inte i det här spelet. Istället dyker en bild av Isas ansikte upp i en ruta nederst på skärmen. Här ska man så träffa sitt första stora val. Antingen kan man sätta masten i näsan på Isa och trycka av. Då säger hon sin första replik: "- Å vad jag saknar Hoel". Eller också kan man bläddra vidare till någon annan av de närvarande personerna (dvs Mary) och höra vad hon har att säga. När man tröttnat på att leka med flickorna kan man flytta sitt lilla skepp ut till det stora skeppet, fångskeppet. Så provar vi igen med fire. Blindgångare igen, men nu kan man se Hoel och John och höra om flyktplanerna.

För att köparen av spelet också ska känna att han är med i det hela, ska han emellanåt välja mellan 2-3 olika svar. Det är dock sällan svårt att gissa sig till vad som är smartast att svara. Hoel ska t.ex. vid ett tillfälle besluta om han vill stanna på fångskeppet tills han dör eller om han ska försöka fly. Det kan till och med Hasse Tellemar svara på. Senare ska Isa bestämma om hon vill rädda Hoel från att brännas levande eller om hon ska strunta i det.

Men det kan vara viktigt i vilken ordningsföljd man väljer replikerna. Om man t.ex. inte låter Isa säga att hon vill skaffa ett rep kan man inte rädda Saint Quentin ur vattnet, etc. När du äntligen får bort Hoel och Saint Quentin från fångskeppet går spelet vidare till den nästa av de i allt nio episoderna. Varje episod består av en verkligt flott bakgrundsbild, där det inemellan kommer ett fönster i bästa Amigastil med en tecning av vad som händer. Actionscenerna är gjorda så, att det visas en strip på 3-4 bilder snabbt efter varandra, och det ser faktiskt bättre ut än det låter.

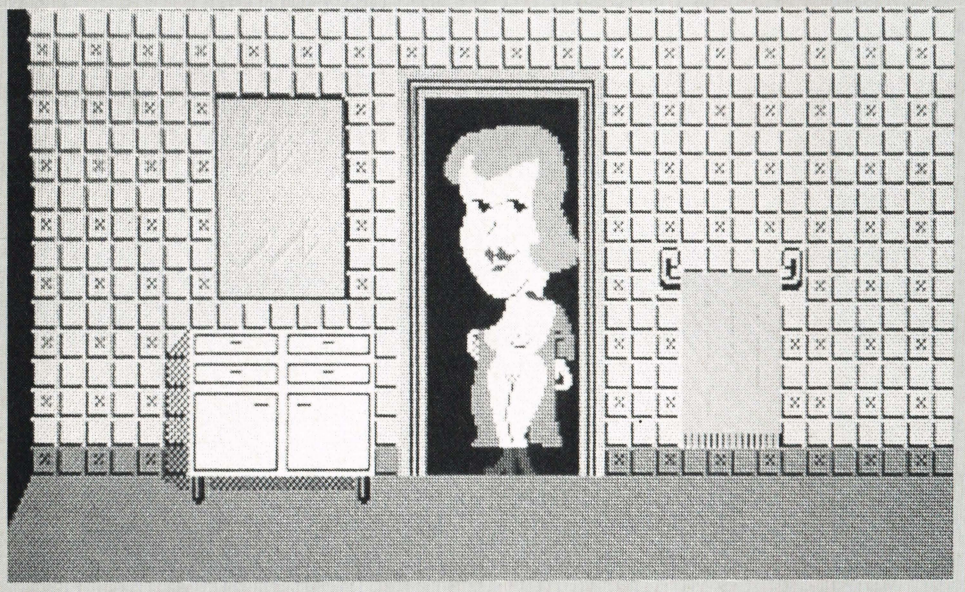
Första gången jag spelade spelet var det verkligt kul, det kändes som att skriva manus till en film. Men redan andra gången var det mesta upprepningar och lite frågesport.
Därför kan jag bara rekommendera **Passengers of theWind** till redan Bourgeon-frälsta. Andra finner säkert större nöje i ett vanligt äventyrsspel med större utmaningar.

Hans Henrik

Grafik	★★★★
Ljud	★★★
Action	★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check

Du får se en bild av slottets ena vägg, och du kan köra runt med markören och undersöka skåp och lådor efter något som kan hjälpa dig. När du tröttnat på det (och det gör du), går du ut ur bilden med hjälp av markören och vänder dig ett kvarts varv. Här får du nya byrålådor att rota i. Efter lite mera rotande och ytterligare ett kvarts varv står du ansikte mot gångjärn med en dörr. Tryck på handtaget och du hamnar i en korridor med många rum att gå påupptäcktsfärd i. I vissa rum finns det personer som pratar med dig via en pratbubbla. Dessa personer är så otroligt fula att de ser rent löjliga ut. Deras ansikten är som en väderballong medan deras kroppar inte är mycket större än Duffys hjärna (kära läsare, tro nu inte att jag försöker att förolämpa Flöisdork).



Skottår i år?

Kommer du ihåg spelet Panic in Las Vegas från Infogrames? Om inte, så ska du inte vara ledsen för det. Jag har inte heller sett så mycket som en bit av det. Icke desto mindre skickar Infogrames (som just gjort sig impopulära med spelet Passengers in the Wind) ut en efterföljare till det.

I Panic in Las Vegas dog din gamla faster och lämnade hela sin förmögenhet till dig. Det var bara en liten hake, du skulle tjäna dem själv i hasardspelets egen stad, Las Vegas. Nå, eftersom du föddes med fem äss i örat var ju inte detta något problem. Men eftersom du samtidigt är lika fårskallig som Duffy, vilket inte säger så lite, har du slarvat bort din dopsattest. Alltså har du slarvat bort det enda beviset på att just du är arvingen till tantens fantasiljoner. Kort sagt, dags att hänga på sig kilten, hålla hårt i penningpungen och ge sig i kast med **Inheritance 2, Chaos in Scotland** från Infogrames-games.

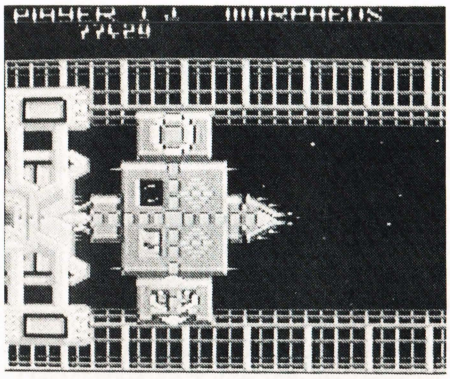
Spelet börjar med att du förs in i familjeborgen, där du efter att ha passerat en massa dörrar hamnar i riddarsalen. Här ska du vänta på att advokaten dyker upp, så det bästa att göra är väl att gå på upptäcktsfärd i slottets mörka gångar.

När de talar ser man deras munnar röra sig som i en tecknad film - det kan få till och med mig att garva. I ett rum finns en fin gammal dam som frågar om det inte är tedags snart. Då ska du naturligtvis leta upp en tekopp till henne, men den ligger inne på en toalett där dörren inte kan öppnas inifrån. Så innan du går in på den bör du utrusta dig med en kofot. I ett annat rum står en sexig brud och frågar om du snart kommer?!? Så drar hon av sig paltorna, men för att du inte ska dregla ner tangentbordet blir skärmen svart, och du får nöja dig med texten "Struket av censuren". När skärmen dyker upp igen har du förlorat 50% av din energi, och går du förbi igen utan att ha samlat krafter, ropar hon: "Kom tillbaka, men bara när du kan få upp den igen". Jag tror att Billig-Duff får problem med att klara **Chaos in Scotland**.

Det enda som är lite irriterande med spelet är, att man inte kan spara en position. När man dör måste man alltså börja från början igen. Annars är **Chaos in Scotland** ett rätt underhållande spel utan stora åthävor.

Hans Henrik

Grafik	★★★(★)
Ljud	★
Action	★★
Fängslande	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★



Nytt spel från Braybrook

Andrew Braybrook - firad spelskapare och "pappa" till klassikern Uridium - har lämnat Hewson tillsammans med sin vän Steve Turner. Tillsammans kallar de sig Craftgold, och de spel som blir resultat av detta samarbete ska vi alltså inte längre leta efter under Hewsons etikett - i fortsättningen ska vi leta efter Firebirdspel.
Innan Andrew tog sin hatt och gick, lyckades Hewson tack vare ett väl utformat kontrakt att locka ett sista spel ur honom. Och tro nu inte att det blev ett dåligt spel bara för att han närmast blev tvingad att göra det åt Hewson.

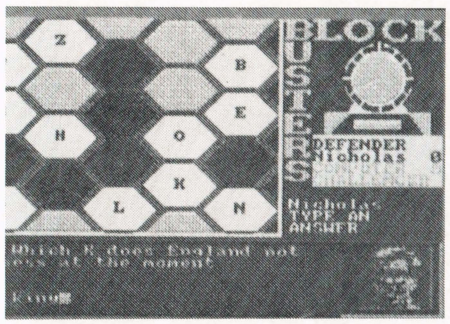
Morpheus är namnet. Det har tagit superprogrammeraren hela nio månader att framföda - men "babyn" har kommit ut helskinnad. Och slår faktiskt allt vi tidigare sett från mästarens hand - inklusive Uridium.
I **Morpheus**, som i alla andra Braybrookspel, blir du transporterad ut i rymden. Vanan trogen har du dessutom ett rymdskepp och visst, du kan naturligtvis skjuta allt du träffar på i småbitar

Vad som inte liknar alla andra spel från denne gentleman är att du faktiskt blir tvungen att tänka också. När det i de andra spelen bara handlade om att skjuta, skjuta och åter skjuta (och undvika att själv bli skjuten), tillkommer det mer i **Morpheus**: Det finns flera saker du måste göra i en bestämd ordningsföljd för att komma vidare till nästa nivå.
Flyg först ut i rymden och skjut allt som rör sig. Skjut för en säkerhets skull också allt som inte rör sig. Skjut de så kallade "Orbitals", flyg bort till några bestämda "Nucleus" och samla upp en "Morphi" innan den drar ihop sig. Förvirrande? Kanske, och därför bör du nog testspela detta spel innan du bestämmer dig för att slanta in på det.
En liten förklaring till din uppgift skulle kanske vara på sin plats. Du ska skjuta ner en stor fiendebas kallad Nucleus. Varje Nucleus skyddas av 32 Orbitals som far omkring och försvarar. Dessa skjuter du en efter en med en serie välriktade laserbeams. När detta är avklarat har Nucleus inte längre något försvarssystem och är därmed dödsdömd. Men just innan Nucleus dör spottar den ut en hög triangulära Morphis. Dessa ska du panga ner om du vill ha extra pengar och bonuspoäng.
Målet i spelet är att skjuta ner det jättelika Morpheus-högkvarteret som du hittar på

den sista banan - nr 50 - och därav också spelets namn.
När du efter en stund skjutit ner diverse aliens och annat som susar omkring i rymden, får du pengar så att du kan köpa extra - och kraftigare - vapen. Extra eldkraft blir också snabbt en nödvändighet, för motståndarna blir mer och mer våldliga as time goes by. De skjuter fler och fler skott, och de blir också mer träffsäkra.
Tiden är också en viktig faktor i spelet. Här finns så kallade time-slices som var och en varar ca två minuter. När du spelat i 50 time-slices (faktiskt rätt så lång tid för ett spel) kan du andas ut, för då blir inte fienderna klokare längre. Det är sannerligen också på tiden, för efter 50 time-slices har de blivit rätt intelligenta och lärt sig alla dina små trix. När du spelat i 60 time-slices kan du inte längre köpa fler vapen. Surt, för det gör spelet svårare - men det var väl också meningen.
Inga tvivel om att klistra på fem stjärnor för grafiken. Den är bara *så* flott! Bas-relief är det tekniska ordet för den här sortens pixelläckerier. Det är ett obestridligt faktum att Mr Braybrook vränger ut och in på sin brödburk som ingen annan - inte ens Amigaspel brukar vara så flotta som detta 64-spel.
Precis som undertecknad kommer du säkert att sitta och digga ljudsidan. Och angående action och fängslande - Well, you know old Andrew...

Duffy

Grafik	★★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★★(★)
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)



Weise på engelska

Om du tror att Sverge är det enda landet som plågas av en Arne Weise, så tror du fel. I England finns en precis likadan. Det är bara den skillnaden att han där heter Bob Holness. Han har haft stor succe med en TV-show som fått tekopparna att skvalpa över over there. TV-games, alias Domark, tyckte att det var synd om oss bleka vikingar utan parabol på garagetaket som inte fick vara med om showen, så de rådde bot på detta genom att trolla fram **Blockbusters** till 64:an och en massa andra maskiner.

I denna frågesport ska två personer kämpa om att komma fram till "The Gold Run" där miljonerna vinkar. De sitter framför en speltavla med en massa sexkanter. I varje sexkant finns en bokstav, och den första spelaren ombeds välja en. Han väljer t.ex. K, varefter Bob frågar: "Vilket K är den store ryske schackspelaren Anatolij?"

Den av spelarna som först kommer på svaret ska då trycka på en irriterande liten summer och säga "Karpov". Så blir sexkanten röd eller blå, allt efter spelarens färg. Kan ingen av spelarna svara rätt inom 20 sekunder ställer Bob en ny fråga.

Den spelare som först lyckas göra en "väg" över banan i sin färg har vunnit. För att man också ska få tid med reklam spelar man bäst av tre, och vinnaren går vidare till "The Gold Run" där det står två eller fler bokstäver. Här ska man inte gissa ett utan flera ord (minsann). Om man t.ex. väljer COC kommer frågan: Vilket brott kan man begå mot en domare i rätten? Så gäller det att skriva Contempt Of Court, dvs förakt för rätten (har inget med matvägran att göra!), i en ruskig hast. Klockan tickar!. Om man också klarar denna utmaning är miljonen hemma.

Datorspelet fungerar precis som TV-förlagan, fast jag måste medge att jag blev lite besviken över att inte pundsedlarna sprutade ur diskettstationen när jag vann.

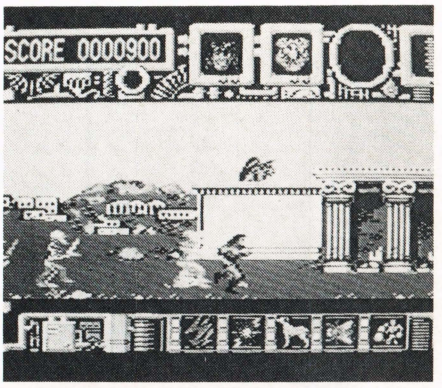
Förutom spelplanen har skärmen ett litet fönster som visar digitaliserade bilder av Bob. Man kan lätt bli lite dyster till sinnes när han skakar på huvudet åt ett fel svar.

Blockbusters kan spelas av både en och två spelare, men det är absolut roligast när man är två. Då gäller det verkligen att vara på helspänn när frågan ställs, så att man hinner först med summertonen och svaret.

Enda haken med spelet är nog att man ska vara rätt bra på engelska för att över huvud taget ha en chans att svara rätt då och då. Å andra sidan är det ett klart festligt spel för alla som tröttnat på att skjuta rymdkreatur. Är du däremot ingen hejare på engelska är det säkert smartare att jogga ner till leksaksaffären och köpa Trivial Pursuit istället.

Hans Henrik

Grafik	★★★
Ljud	★
Action	★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★



Hysteriska greker

Vid ett bestämt tillfälle en gång i det gamla Grekland håller en sjuk sekt på med att ändra framtiden. Sekten består av zombies, kringvandrande skelett och annat från Stephen Kings papperskorg.
Du - den siste överlevande från elit-tidsarmen - har blivit utsedd att röja undan denna sammansvärjning innan den hinner ställa till med mer skada än den redan gjort.
Till din hjälp har du din energiskyddande sköld, som - om den används riktigt - skyddar dig mot de tidigare omtalade monstren. Men eftersom denna sköld bara klarar av begränsad användning, måste du använda den med omtanke.
Dessutom har du naturligtvis din kära Magnum 44, och denna ska du använda flitigt.
På din utflykt i det gröna på jakt efter sektens ledare, måste du hela tiden se upp för medlemmar av familjen. Skjut först och fråga sen är andemeningen i **Hysteria**. Har du skjutit någon av dessa pesoner ska du leta efter eventuella spår som kan avslöja ledaren bakom denna mardröm. Det finns allt som allt ca 5-6 spår, och när du samlat ihop dessa

SOFT check

SOFT check

kommer den onde sällen fram. Och här gäller det verkligen att sätta autofire på sin joystick. Vinner han, är det bara att börja om från början igen. Vinner däremot du, går du vidare till nästa bana och fortsätta mardrömmen. Nu emellertid med den skillnaden att det är i en ny tid och med nya omgivningar och hinder.

Hysteria (du kan nog räkna ut vad det betyder) är en titel som ganska väl täcker spelets innehåll, för efter ett par timmars spelande har du garanterat blivit hysterisk. Lätt är det inte, men det gör det bara ännu bättre.

Grafiken är rent godis - flotta bakgrundsscener med romerska statyer, gamla borgar mm, samt en ohygglig stämning ger spelet följande fina stjärnregn:

Duffy

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★
Pris/kvalitet	★★★★

Ensam är stark

Nu har Firebird också hoppat på den populära vågen med den ensamme mannen kämpande mot övermakten, en övermakt som är så stor att den övergår allt förstånd. Så ska det se ut! Med Hewsons senaste enorma salva inom gebitet i bakhuvudet ger jag mig i kast med **Sidewize**.

Jag känner alltför väl till kraven. Skjut på allt som rör sig, andas det fortfarande - skjut igen! Men ibland är det ju enormt skönt att koppla från all form för krävande tankeverksamhet och bara slappna av med att spela ett par timmar.

Här finns fyra världar som kräver en snabb hand och en bra triggerfinger. Och inget fel i det, när nasties och bakgrundsgrafik är så omväxlande som de är här!

Naturligtvis blir spelet härligt svårt efter hand, och det finns en hel hop extrautrustning som sköldar, extra liv och trevägslaser som gör livet mer uthärdligt.

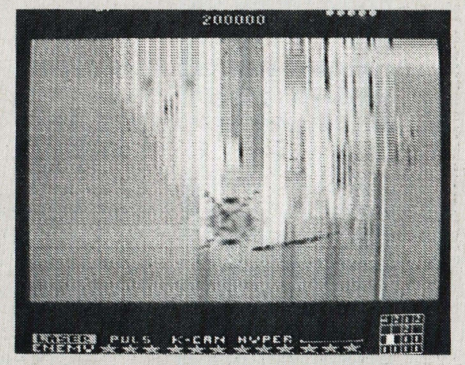
Är du duktig på egen hand ute i rymden med din trofasta lasergun - och ännu inte har tröttnat på rymdspel - är säkerligen **Sidewize** något för dig. Det osar lång väg av attraktion och svårigheter.

Men detta är inte allt. **Sidewize** är rent faktiskt det snabbaste och mest stömlinjeformade shoot'em down-spelet i mannaminne. Grafik och animering är precis som man kunde önska, och ljudet är nästan himmelskt. Du kan faktiskt höra de små djävlarna explodera efter en bullseye.

Firebirds utsläpp är enligt min mening snäppet vassare än Hewsons senaste Exolon och Gunrunner, och det säger ju inte så lite. Tror du mig inte, så kolla hos din datorhandlare!

Mårten

Grafik	★★★★
Ljud	★★★★
Action	★★★★
Fängslande	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Ett riktigt bottennapp...

När man fördrivits från hus och hem och sin egen galax, finns det enligt Data East och US Gold bara en lösning: Slå tillbaka.

Enda vägen tillbaka till doften från mammas bak, bort från den ofrivilliga exilen, går olyckligtvis rätt igenom de fientliga styrkornas högkvarter. Nå, är du en man eller en mus, en fegis som springer ut på muggen bara du hör talas om något farligt?

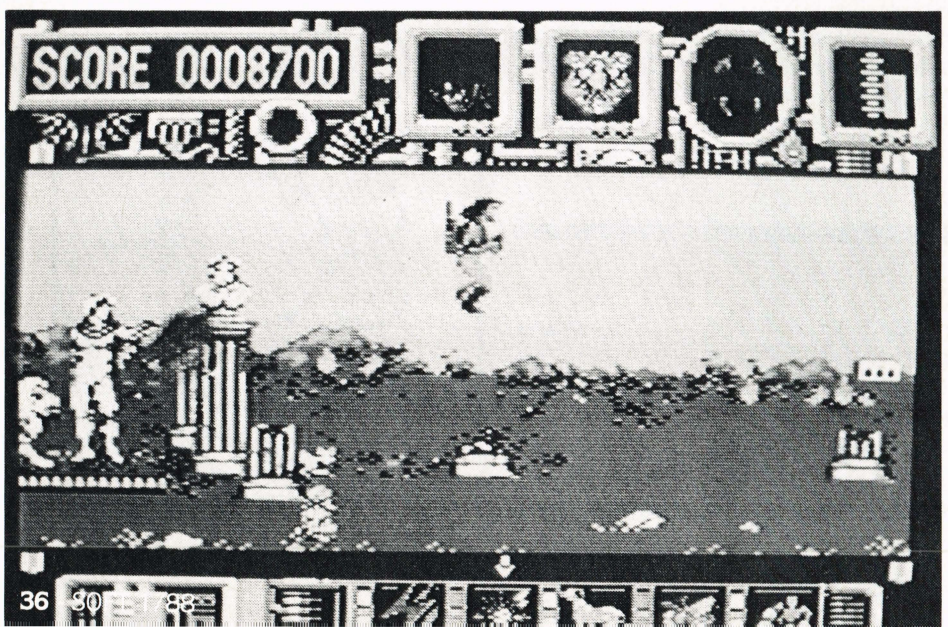
Trevligt att höra från en fegis för en gångs skull. Då slipper vi orda mer om denna eländiga konvertering vid namn **Last Mission** (plötsliga rop och skrik från en viss SOFT-redaktör i bakgrunden).

Jaså, är våra läsare inte fegisar? Nå, det var ju tråkigt för dem.
Med andra ord är du redo att ge dig ut på ditt uppdrag, utrustad med det yppersta som någonsin presterats bland rymdvapenkonst. Det allra kraftigaste av skottkraft ligger framför dina fingertoppar, och din hand håller rymdskeppet i total kontroll.
Ditt sista uppdrag är det slutgiltiga uppdraget: Destruera alla fientliga baser och föremål på varje nivå, så kan du med tiden återvända hem till fru och barn.

Men **Last Mission** är snarare den slutgiltiga ursäkten för att stänga av dator och monitor och hitta på något annat som är mer intressant. US Gold-konverteringen är kort sagt en flopp.
Grafiken är mycket tunn, ljudet är under medel och atraktionsförmågan under knähöjd...
Programmerarna har helt enkelt gjort en praktmiss, och borde definitivt överväga att inte svara i telefonen nästa gång US Gold vill ha tag på dem.
Last Mission är skräp!

Mårten

Grafik	★★★
Ljud	★★
Action	★★★
Fängslande	★★
Pris/kvalitet★★	★★



MODEM

1222:–
inkl. moms

2222:–
inkl. moms

Tekniska specifikationer:

	Hidem 1200	**Hidem 2400**
Hastighet CCITT	300/1200	1200/2400
Hayeskompatibelt	Ja	Ja
Autouppringning	Ja	Ja
Autosvar	Ja	Ja
Fristående	Ja	Ja
Indikeringslampor	9 st	10 st
Gränssnitt	RS232	RS232
Storlek (BxHxD) cm	15, 5x3, 5x25	15, 5x3, 5x25
Garanti mot fabr.fel	2 år	2 år
Godkänd av televerket	Nej	Nej
PRIS: inkl. moms.	**1222:–**	**2222:–**

Lämplig kabel till telefonjack: 50:– inkl. moms.

DISKETTER 5.25'' DS/DD **60:–/10 st.** inkl. moms.
3.50'' DS/DD **140:–/10 st.** inkl. moms.

5 års garanti.

OBS!! Vid köp av minst 50 st disketter erhåller du en diskett full med program utan extra kostnad.

OBS!! Vid köp av minst 100 st får du dessutom en rengöringsdiskett utan extra kostnad. (Gäller endast 5.25'' DS/DD).

KH DATATJÄNST AB P.g. 492 03 25-0
Box 13, 442 21 Kungälv.
Tel. 0303/111 80.

Försäljningsvillkor:
Moms och porto ingår.
Postförskott kostar 10:–, faktura 10 dagar 25:–.
Beställning via p.g. kostar inget extra.

Ja, jag beställer följande:
Jag betalar mot
☐ Postförskott (10:–)
☐ Faktura (25:–)

..... st modem 1200
..... st modem 2400
..... st kabel
..... st 3.50'' DS/DD
..... st 5.25'' DS/DD

Namn: .....

Adress: .....

Postadress .....

Ja, jag har tagit del av ovanstående villkor

Underskrift: .....

Jag har en ..... dator.

Frankeras ej
KH Datatjänst AB
bjuder på portot

KH DATATJÄNST AB

SVARSPOST
Kundnummer 28774008
442 20 Kungälv

SOFT cheap

Många gamla fullprisspel relanseras nu som billigspel, så den här gången löper Duffy amok. "El Cheapos" är större än någonsin!

MAD MAX SER RÖTT

Red Max (Code Masters)
Inga tvivel om det - programmeraren David Darling har helt säkert hämtat inspirationen till **Red Max** från den legendariske Mad Max - mannen som är 2090 års hårdaste tuffing.
Handlingen i **Red Max**, som också är namnet på din specialkonstruerade motorcykel, går ut på att du en dag får ett besked på din PC om att det varit oinbjudna gäster på din hemplanet. Modig som du är grenslar du genast din hoj, kickar igång och drar iväg för att ta reda på vad som hänt. Det första du möter på din väg är en rad aktiverade minor, och långsamt går det upp för dig att det måste ha varit Dödens Herre som avlagt visit på planeten.
Nu gäller det att hitta alla minorna och deaktivera dem, så att du kan få befolkningen i säkerhet från den överhängande faran. Minorna deaktiverar du helt enkelt genom att köra över dem med din järnhäst. Låter det lätt? Glöm det, får vissa minor befinner sig bakom laserbeskuddade staket som bara kan slås ifrån i ett fåtal sekunder. Här finns inte tid till picnic i det gröna.
Utöver detta ska du sätta igång åtta atomanläggningar, stänga av fyra kraftanläggningar och sedan ta dig hem igen. Men - det ligger också fällor och väntar på dig, t.ex. några slemhögar som sprättar sönder dina däck i trasor.
Skärmen är uppdelad i två delar: Den översta delen av skärmen är din utsikt, och här kan du hela tiden följa motorcykeln i fågelperspektiv. Nedersta delen visar informationer om din hastighet, bränsleförbrukning och har en dator som visar när laserstaketet är frånslaget mm.
Med dina tre liv kämpar du inte bara mot Dödens Herre, de utplacerade fällorna och tiden, utan också mot din bränsleförbrukning. Men lyckligtvis kan du här och där hitta bensindunkar så att du kan fortsätta din mardrömsritt.
Grafiken får sägas ligga helt i topp och ljudsidan är otroligt realistisk, så därför belönas **Red Max** från Code Masters med följande antal stjärnor:
★★★★

URRRK...

Terra Cognita (Code Masters)
Terra Cognita är ett spel som du antingen kommer att älska eller hata. Jag hatade det redan från starten, trots att instruktionerna andades feeet action: "Långt in i framtiden, på planeten Krion, fann en dag tre ingenjörer resterna av huvudet till en jätterobot. När en av dem sparkade till huvudet började det berätta en ruskig historia om krig och ödeläggelse av planeten Krion..."
Besvikelsen blev stor när jag laddade in spelet - ett litet uselt rymdskepp omgivet av en rad legoklotsar var vad **Terra Cognita** från Code Masters bjöd på.
Spelet går ut på att du ska flyga förbi dessa legoklotsar, där vissa av klotsarna ger extra poäng, bränsle och liv, medan andra är dödliga. Runt om klotsarna flyger så några ballongliknande tingestar som du ska skjuta ner med din lasergun. Dessutom har du mäjlighet att styra ditt rymdskepp genom denna legoklotsstad med tre olika hastigheter - en långsam, en mitt emellan och en blixtsnabb.
Grafiken är eländig, hemsk och ful, och ljudet likadant. Actionmängden är absolut inte fängslande - inte ens i fyra sekunder, och du blir nästan lycklig när pinan förkortas genom att du blir av med ett av dina tre liv. Ett spel att ta mycket, mycket långa omvägar om.
★

HERR ILSK LÖPER AMOK

Mr. Angry (Code Masters)
Mr. Angry är ett genialt litet spel. Det har inga överflotta grafikscener, är inte speciellt omväxlande, men det är otroligt kul att spela. Första gången jag provade det tror jag att jag fastnade sex nattimmar i sträck.
Uppgiften i **Mr. Angry** är följande: Du har blivit utsänd av en tidning för att ta en bild av en mycket känd och vacker kvinnlig stjärna som befinner sig på ett hotell. Du möter upp, men upptäcker till din stora fasa att du glömt all din fotoutrustning hemma, och eftersom du har en deadline på bara några få minuter har du inte tid att kila hem och hämta den. Men du har möjlighet att hitta en kamera, blixt, ett presskort och en nyckel till den berömda stjärnans rum bakom några av hotellets alla dörrar.
Tyvärr är du inte speciellt välsedd på hotellet - speciellt inte av en av gästerna, Herr Ilsk, som har inlogerat sig på ett av hotellets rum - vilket vet du inte. Om du av misstag råkar öppna dörren till Herr Ilsks rum måste du speeda iväg i full fart, annars fattar han tag i din krage och kastar ut dig genom ett fönster.
Förutom denne psykopat måste du även se upp för hotellets dörrvakt, en gentleman som även han försöker skicka dig dit pepparn växer.
Men du har en stor fördel framför Herr Ilsk och dörrvakten, och det är att du kan hoppa ifrån dem. Passa dig dock så att du inte hoppar in i väggen eller ut från en våning. I så fall kommer du snabbt att få se Tintin-aktiga solar, månar och stjärnor.
När du samlat ihop all fotoutrustningen, kommit upp till stjärnans rum och knäppt en bild av skönheten går du vidare till nästa bana. Här finns en hiss, fler avsatser och fler dörrar att utforska - och det börjar bli hett om öronen.
Som sagt spelar du på tid (deadline), och om du inte hinner få en bild innan tiden löper ut blir det av-

Så här bedömer Duffy:

Undvik till varje pris detta spel!	★
Dåligt, till och med på rea!	★★
Bra, värt att överväga till det priset.	★★★
Full valuta för pengarna och mer till, köp det!	★★★★
Helt suveränt, hade gärna slantat in på det som fullprisspel!	★★★★★

sked på grått papper.
Mr. Angry är en trevlig omväxling när man varit ett par timmar uppe i världsrymden och vill vara lite mer jordbunden ett tag.
Spelet har fem svårighetsgrader, och i svårighetsgrad fem går det verkligen hett till. Här ska du kämpa mot hotellchefen, kocken, dörrvakten, bartendern, en piccolo och kanske även Herr Ilsk.
Fem kristallklara stjärnor i betygsboken.
★★★★★

TRÖGT...

Armourdillo (Code Masters)

Återigen tar vi hissen till en ny planet, den här gången heter den Mobanti. Mobanti är din hemplanet, och den hemsöks en dag av några skrämmande aliens från vintergatan. (O)lyckligtvis har det aldrig varit krig på denna planet, så krigsmaskiner och förstörelse är okända saker för befolkningen.
Vad gör de då? Jo, de samlar ihop diverse underliga saker och bygger sig en försvarsstridsvagn, och så går de igång med att evakuera befolkningen i små transportabla ägg. Fantastisk lösning, eller hur?
Din uppgift som stridsvagnsförare är att samla upp ägg från huvudbasen och föra dem i säkert förvar till en underjordisk tunnel. Och allt detta medan du modigt kämpar med din lasergun mot alla angripande aliens som hela tiden försöker att tära på dina krafter. Om du får för mycket kontakt med dessa aliens är du en död gringo.
På första banan ska du föra tre sådana ägg i säkerhet, och sedan stiger antalet ägg och aliens bana för bana. Varje bana ska klaras av på ca 4 minuter, så det gäller att vara snabb med joysticken.
Grafiken i **Armourdillo** är inte så tokig, men spelet är tyvärr långt ifrån en nyskapning, både vad det gäller ljud och action.. I längden blir spelet ytterst tråkigt. Därför får det bara två stjärnor och en inom parentes för grafiken.
★★(★)

PÅ GRUSBANA

BMX (Code Masters)
Här är spelet för alla som är verkligt crossintresserade. **BMX** heter det, och handlingen går ut på att du på ca 50 sekunder ska klara dig igenom en crossbana utan att ramla in i de uppställda hindren. Det är bommar, sjöar, ramper osv.
Varje bana ska köras tre varv, och den spelare som är snabbast vinner loppet och går vidare till nästa bana. Försöker du fuska och gena förbi hindren blir du tvungen att köra banan om igen.
Det finns allt som allt sju olika banor att ta sig igenom - var och en med sina speciella hinder och specialiteter. Och efter varje bana har du chans att se din körning igen - även kallat replay - så att du kan sitta och njuta av din fantastiska uppvisning. Om du t.ex. körde fel på ett ställe, kan du givetvis även få se detta i slow motion, så att du kan bli ordentligt sur på dig själv för att du var så klumpig.
Det enda du behöver tänka på är att accelerera, att bromsa och styra dig igenom och förbi hindren. Du kan hela tiden se din cykel på skärmens översta del, och nedanför kan du se din hastighet, din tid, dina poäng och hur många varv du kört.
Spelet ska helst spelas med en motspelare av kött och blod, datorn är lite väl skicklig.
Grafik, action och ljud är suveränt, men en dum sak med spelet är att när du spelar mot en kamrat och han inte hinner med tre varv, så tar datorn över spelet efter honom. Inte så kul.
★★★

LITE FÖR GAMLA EVERGREENS

Arcade Classics (Firebird)
Tänk dig att du en dag kom in i en gammal nedlagd spelhall och hittade de fyra gamla fina bekantingarna Space Invaders, Asteroids, Snakes och Spacewar. Hur skulle det kännas? Ruskigt - utan tvivel skulle du sakna dina superfavoritspel redan efter ett par minuters harvande på dessa urgamla maskiner.
Så kände i alla fall jag det när jag testade **Arcade Classics** från Firebird.

I **Arcade Classics** kan du välja mellan fyra spel. Första budet är Space Invaders - spelet som Gud och alla människor har provat. Som du vet går det ut på att skjuta ner rader med aliens innan de vandrat ner till dig. Du kan gömma dig bakom tre baser om det blir lite för tufft. Personligen stod jag ut i ungefär en minut, innan jag gick vidare till Asteroids.
I Asteroids är du fångad i ett meteorregn mellan planeterna Sirius 5 och Sirius 6. Enda sättet att klara sig är att skjuta sönder meteorerna och samtidigt undvika kollisioner. Klarar du meteorregnet bär det vidare till nästa bana.
Snaaark...
I Snakes, det tredje spelet, är du en orm som ska äta sig tjock och fet av de olika saker som dyker fram på skärmen medan du ringlar omkring. Dessutom ska du försöka äta svansen på din motståndares orm innan han äter din. En frontalkrock med motståndarormen innebär en säker död.
Zzzzzz, Zzzzzz.
Space War är det sista spelet i raden. Här ska du undvika fiendens missiler samtidigt med att du undviker att kollidera med en supermagnetisk planet som befinner sig mitt i skärmbilden. Spelet ska spelas av två spelare, men det blir det inte mer spännande av.
Godnatt...
Grafik och ljud är ganska bra i alla spelen, men actionen är bara gäsp, om det nu inte är så att du bara ääälskar dessa gamlingar. Du får tre spel för sådär 30:-, medges, men du hittar bättre inknappningsprogram här i SOFT.
★★

ADVENTURE ELLER ICKE VENTURE

Nerris Dame (Code Masters)
"Å nej, ett rymdspel till", tänkte Duffy för mig själv när jag såg omslaget till **Nerris Dame**. Men jag blev mycket förvånad när jag märkte att det faktiskt var ett riktigt häftigt grafikäventyr. Och som de flesta kanske märkt, är denna genre något för mig.
Nerris Dame utspelas år 2000 - jordens resurser är totalt uttömda, och regeringen har bestämt att jorden ska utforskas in i minsta skrymsle med hjälp av en splitterny och supersmart satellit vid namn Nerris Dame.
Emellertid har man satt en galen vetenskapsman att sköta om det hela, och det visar sig snabbt att han är genomkorrumperad och totalt crazy i sin skalle, och än värre - han hatar människor.

En dag försvinner vetenskapsmannen, och du - modig som du ju alltid är - blir satt att klara av situationen. Din huvuduppgift är att dels komma på vad som är fel med satelliten (av en eller annan orsak uppför den sig lite underligt), dels att hitta vetenskapsmannen och utplåna honom från jordens yta.

Gillar du äventyr är **Nerris Dame** ett superspel, här finns spänning från början till slut. Grafiken är även den högklassigt godis för alla verkligt krävande adventyre-crazy.
★★★★★

EN BOMBSÄKER SAK

Thunderbolt (Code Masters)
Vänskapen mellan jorden och en planet vid namn Proxima har märkbart försämrats, och kriget lurar runt hörnet. Orsaken är att en specialbyggd bomb som de båda utvecklade i fredstid av misstag sprungit i luften.

Bomben har den egenskapen att den kan ändra forntid, nutid och framtid, och det har redan börjat uppstå oreda i tiden.

Din uppgift som jordens representant är, förutom att få ordning på tiden, att skjuta alla angripare som hotar jorden samt utforska Proximas landskap.
Ljud, grafik och handling är en smula röriga, men det är gott om action i spelet.
★★(★)

SOFT cheap

NYA BOLLAR

On Court Tennis (Firebird)
Här är ett spel med studs. Det heter **On Court Tennis**, och är ytterligare ett i raden av den mängd tennisspel som finns i handeln idag. Men inte ett ont ord om **On Court Tennis**, för det är faktiskt riktigt kul. Innan du börjar spela ska du först välja vilken typ av bana du vill spela på. Gräs ger snabba bollar, hardcourt lite långsammare och grus riktigt långsamma. Sedan ska du välja om du vill spela mot datorn eller en levande motståndare. Därefter väljer du namn på din spelare - Jimmi, John, Björn eller Ivan. Avslutningsvis ska du välja om du vill spela 3- eller 5-setare. Spelet kan ta sin början. Det "enda" du behöver tänka på är att träffa bollen i rätt ögonblick, datorn flyttar själv din spelare till bollen. Med joysticken kan du välja olika slag ur din slagrepertoar, under-överskruv, backhand-forehand, smash osv.
I början kan det vara svårt att komma på hur du ska träffa bollen, men det hela klarnar och efter 8 spel borde du vara rätt säker.
Du kan råka ut för att göra dubbelfel, och poängräkningen fungerar som den ska.
Grafiken är inte enormt flott (du spelar faktiskt på en bakgård!), men ljudet av applådåskorna borrar sig rätt in i trumhinnorna.
★★★★

VÄLKOMMEN I BLODGIVARKLUBBEN

Vampire (Code Masters)
Vi åker på besök till Greve Draculas slott, ett slott med 95 olika rum. Det är vad **Vampire** bjuder på. Enorm action från början till slut, och grafiken är slurrppp.

I **Vampire** ska du utforska Draculas jätteslott, allt medan du undviker att komma i närkontakt med alla hans medhjälpare. Alla dessa vill gärna ta en slurk av ditt blod.
På din väg hittar du en rad hjälpmedel, såsom en hammare, en träpåle och inte minst ett kors. Dessa saker ska du använda till att ta död på Dracula, men först måste du hitta fem nycklar som ger dig tillträde till vissa låsta banor.
Du ska ta dig igenom hela slottet från källare till vind för att hitta alla de saker du behöver för att slakta Herr Dracula, så utmaningen är stor.
Spelet är suveränt spännande, och öppningsbilden - Dracula sittandes med något som påminner om en lie - är riktigt mums för alla blodtörstiga. Du har tre liv på dig, men du ska veta att det finns fällor som innebär en säker död om du hamnar i dem.
Mycket nöje, och hälsa så mycket när du möter Herr Greven.
★★★★

BOLLEKAR FÖR INSATTA

On Field Football (Firebird)
On Field Football är ett mycket förvirrande spel, om man som jag inte känner till reglerna.
Kort sagt går spelet ut på att du ska försvara ditt mål mot anfallar och själv försöka göra touchdown i motståndarens målområde.
Alla regler påstås vara inkorporerade i spelet, och **On Field Football** är säkert rätt kul om man nu känner till dem. Annars kan jag inte rekommendera spelet, speciellt inte för nybörjare. Varken i vår preview-version eller i köpeversionen finns nämligen instruktioner med.
Dåligt, Firebird.
★★

LASERSTYRKA

Lazer Force (Code Masters)
Ombord på din Deltastarfighter ska du utforska 32 olika banor - varje bana innehåller 4 zoner som du ska erövra.
I spelet ska du kämpa mot aliens och i synnerhet mot dödsflammor som plötsligt kan dyka upp från nowhere.
Är du duktig kan du snabbt utöka din specialkonstruerade lasergun så att den skjuter tredubbelt. Detta behöver du när du får kontakt med en så kallad WOP (en korvliknande sak). Du är också utrustad med ett begränsat antal energibomber, och dessa har en synnerligen trevlig verkan på dina motståndare.
I zon 2 ska du utrota fyra ondskefulla WOPS för att få tillräckligt med energi att gå vidare till sektor tre.
I denna sektor ska du huvudsakligast se till att du får fyllt bränsle på ditt rymdskepp. Sektor 4 - den avslutande zonen - är en bonuszon där du helt enkelt ska köra iväg i en ruskig fart. Ju snabbare du kör, desto fler poäng får du.
Lazer Force är - tja, både och. Ingen världssensation, men jag ger det ändå tre stjärnor för alla actionfyllda scener.
★★★

GÖR DITT EGET SPEL

Creations (Code Masters)
Här måste man säga att man får valuta för pengarna om man investerar i **Creations** från Code Masters. Utöver de tre spel som följer med på bandet, kan du själv leka "Den lille programmeraren" och göra dina egna spel med hjälp av Game Creator (spelskaparen).
För att ta det sista först, så kan du här gå in och göra din egen bana precis som du själv önskar - med speciell bakgrund, animation, olika ljud poå t.ex. skott, bestämma hastigheter på olika saker mm. Och det bästa av allt är att det är busenkelt. Med spelet följer en manual på 16 sidor där du kan läsa allt om hur du själv gör program med Game Creations.
Som tidigare nämnt medföljer det tre färdiga spel. Bouncer heter det första, och i detta spel är ditt namn Hoppy. Poäng får du genom att samla upp nycklar, och du ska ta dig fram till utgången av banan. Men se upp för små fula slemmiga kreatur och annat småkryp som hela tiden vimlar omkring dig.
Hawk-patrol som ligger på bandets sida 2, är ett specialbyggt flygplan i vilket du (Harry) sitter. Med detta ska du skjuta ner rymdskepp som anfaller både från häger och vänstar på skärmen. Du får varken komma i kontakt med jordytan eller alla olika aliens, och dessutom ska du se upp för raketer som skickas upp från jorden.
Snake Pit är det tredje spelet och det ligger också på sida 2 på bandet. Det går ut på att du befinner dig i en källare fylld med ormar och andra odjur. Minsta beröring med dessa leder till döden, och dessutom, hur otroligt det än låter, så skjuter de efter dig. Skjut ner dem och leta efter utgången.
Dessa tre spel har faktiskt gjorts med **Creations**, och jag måste erkänna att det faktiskt nästan är otroligt att tänka sig.
Tycker du det är för svårt att gå igång med ditt eget spel, kan du välja att modifiera något av de tre spelen. På så sätt kan du få med just de effekter som du vill gillar.
Här får du alltså något för dina surt ihopsparade slantar. Köp **Creations**.
★★★★(★)

BACILLSKRÄCK

Spore (Bulldog)
Paniken breder sig. En dag fick en man den ide att han ville se hur ett antal bakterier uppförde sig i ett till-

slutet rum. Olyckligtvis visste han inte att det faktiskt var livsfarligt, och historien förtäljer att han helt enkelt blev uppäten av sina bakterier - det finns i alla fall inget spår av honom.
Allt är total kaos, och vem tror du ska in i laboratoriet för att reda ut trådarna? Jodå, just DU!
Du ska stanna några generatorer som utvecklar en speciell form för sporer som bakterierna älskar. Till hjälp har du en speciell pistol som sänder ut värmestrålar som tar kål på bakterierna. Men se upp så att du inte kommer i kontakt med bakterierna - i annat fall försvinner du på samma sätt som den tidigare laboranten.
Grafik och ljud är inte precis någon superhit, men spelet är på det hela taget rätt kul - speciellt när det kommer flera tusen bakterier emot dig (någon som nyser? Red.)
★★★

EN TUR TILL KROMAZONE-LAND

Kromazone (Mastertronic)
Du är den lycklige man/kvinna som fått i uppgift att flyga med ditt Matna-Ray Class rymdskepp in i Kromazone-landet. Detta är fullt med minor, rymdskepp och aliens som hela tiden söker sig mot dig.
Meningen är att du från en liten plattform på rymdskeppet ska skjuta ner angriparna utan att själv bli träffad.
Verkligen nytänkande, eller hur?
Nä, även om grafiken är i flott 3D är spelet älldeles för enformigt, och handlingen blir man säkert dödstrött på i längden. Men hör du till dem som älskar blå himmel och angripande rymdskepp är det säkert kul.
★★

MUSIK I HÖRSELGÅNGEN

BEAT IT (Mastertronic)
Ditt namn är Rockin' Rodney, och du har insett att det är dags för dig att bli årets nya popstjärna 1988. Men vad gör man när man inte har inspiration nog att skriva hitlåten framför alla andra? Jo, man drar givetvis till musik-äventyrslandet.
För att få tag på din hit måste du ta dig igenom 16 banor, som var och en består av några psykedeliska sektorer. I dessa ligger ett antal noter som du ska använda till din hit. Men inte alla är lika intresserade i att se dig som stjärna. En mängd motståndare - från kranier och troll till obeskrivbara tingestar - gör attt för att förhindra dig.
Träffar du t.ex. två snabba noter åker en eller två av de noter du redan samlat upp. Men det finns också bra saker att hämta, t.ex. hörlurar och en förstärkare som höjer volymen på din musik, en klocka som ökar den tid du har till förfogande osv.
Kommer du igenom alla banorna får du höra din färdiga hit.
Grafik/ljud är hyfsade, medan iden hör till de bättre.
★★★

STJÄRNKRIG - IGEN...

Starlifter (Mastertronic)
För första gången i spelens historia ska du flyga ditt enmansplan in över fiendens territorium, helst så långt in som möjligt, och sedan ödelägga Peradusians djävulska makt. an äger en jättearmada av rymdskepp, och ditt huvudmål är att förstöra dessa.
Ett bra tips till det här spelet är att flyga snabbt för att överleva. Jag valde att dö efter det andra rymdskeppet, eftersom klockan var fem på morgonen och mina ögon hängde vid golvnivån.
Åter ett spel för alla rymdskeppsglada - personligen tycker jag att de är alldeles för enformiga.
Men grafiken i **Starlifter** är verkligen flott. Vissa av rymdskeppen liknar på pricken de rymdskepp vi sett i den förr så populära Starwars-serien.
★★★

ROBOTKRIG

Cosmonut (Code Maters)
Din uppgift i **Cosmonut** är att styra själva Cosmonutten - en liten arbetsdroid som har lyckat få in en fot i en jätterobots superhjärna. Förvirrad? Okej...
För en tid sedan började en jättebatalj mellan två superrobotar, stora som berg. De representerar var sin del av befolkningen på planeten Cyborg, två befolkningsgrupper som försöker göra upp sina inbördes meningsskiljaktigheter på detta sätt.
Slaget håller fortfarande på, men motståndarsidan har lyckats lägga in en serie kortslutningar i din favoritrobot, så du måste försöka ta reda på vad som egentligen hänt.
På din väg kommer du att hitta rester av robotens minne - ett meterorregn, en radioaktiv tunnel med atomrester samt ett rum fyllt med aliens, alltsammans saker som roboten en gång har upplevt. Genom att utmana dessa minnesrester kan du vinna poäng och bonus. Du kan själv välja hur länge du vill kämpa med dessa olika uppgifter.

Så småningom kommer du till robotens öga, och härifrån kan du följa kampen mot den andra jätteroboten. Här utspelas nu det slutgilitiga slaget, så innan du går in hit är det en god ide att ha övat sig lite först. Kulor och krut är viktigt på denna sista nivå, för har du kommit så långt finns det ingen återvändo. Spelet är verkligen uppfinningsrikt - och detta beror

till viss del på den omväxling man får av de tre olika småspelen som finns inlagda.
★★★★

PRESIDENT FÖR EN DAG

President (Addictive Games)
Äntligen kom då spelet för alla cheapos-freaks som länge närt en önskan om att ta makten istället för Reagan eller Glasnost-Gorba.
President heter det, och det är samma titel som när det en gång var fullprisspel.
Det är mycket som en president ska ta ställning till, så du bör ha gott om tid på dig om du ska spela det här spelet.
Målet i spelet är att stanna kvar som president så länge som möjligt. Om du ska stanna kvar eller inte avgörs genom folkomröstning, så det gäller att tillfredsställa både befolkning och utland.
Vartannat år i spelet är det val, och din chans att bli återvald beror helt och hållet på den politik du fört.
Du kan bl.a. vinna popularitet hos folket genom att vinna strider, teckna stora oljekontrakt som drar in pengar till landet och ordna upp betalningsbalansen - det sista hade jag problem med.
Dessutom ska du planera hur du vill borra efter och utvinna olja, hur du vill bekämpa eventuella epidemier i landet och hur du vill organisera ditt försvar.
I starten väljer du själv hur ditt lands status ska se ut - om det ska vara fattigt/rikt, om det ska ha pest och kolera mm.
Spelet är otroligt spännande och kräver massor med omtanke (jodå, trots det är det fortfarande ett spel jelt i min smak), men grafiken är tyvärr dödtrist.
Men ändå:
★★★★

ETT SPEL I TIDEN

Timetrax (Bug-Byte)
Fantastiskt - Mina damer och herrar, återigen har jag den stora äran att presentera ett nytt och spännande äventyrsspel. Detta heter **Timetrax**.
Utgångspunkten för handlingen är att åtta av de mest maktfulla hjärnorna har av en ond makt blivit bestulna på några av sina ägodelar. Dessa har nu blivit placerade i olika tidszoner.
Nu är det väl knappast förvånande, att jag säger att du har fått i uppgift att hitta dessa saker och återbörda dem till deras respektive hjärnor? Knappast, och det är faktiskt din uppgift.
Du startar ditt långa sökande med att öppna en port till tidsbanorna, och så går jakten på den försvunna skatten. Pistoler, mat och andra döda ting träffar du på, och när du

SOFT cheap

anser att du funnit det du ska finna går du tillbaka till startpunkten och stänger porten efter dig genom att kasta fyra runor på den (hoppsan, ny avslöjade jag visst lite av handlingen) och... Ja, resten kan du komma på själv.
Skärmen är uppdelad i två delar, varav den översta visar dig scenerna och den nedersta anger dina order som LOOK, HOLD, SHOOT osv. Ytterst till vänster kan du hela tiden se hur du klarar dig rent hälsomässigt.
Spelet, som är en blandning av adventure/action, styrs uteslutande med joystick. Inget med att behöva skriva in orderna själv - datorn fixar det åt dig (mer eller mindre).
Grafi och ljud är i topp, och det finns en massa spännande banor som ska utforskas, t.ex. en kyrkogård, ett islandskap mm.
★★★★(★)

BLOBBANDE

Hyperblob (Firebird)
Hyperblob är ganska underhållande. Du ska hjälpa en rad små söta hyperblobbar på väg genom en förunderlig värld. Men tyvärr (eller lyckligtvis, för annars hade det ju inte blivit något spel) är vägen bitvis spärrad, eller också ligger det fällor som hindrar blobbarna att komma vidare. Du ska hjälpa hyperblobbarna genom att flytta om på de olika blocken och se till att de inte går rätt i fällorna. Hyperblobbarna är nämligen totalt tomma i pallet.
Du får poäng allt efter hur många blobbar som kommer hem helskinnade. 50 sekunder har du till ditt förfogande på varje bana, och enligt mitt förmenande är det lite i underkanten. Märker du att du kommer att överskrida tidsgränsen eller att alla blobbarna dör, så kan du lika ghärna börja från början igen.
Grafik och ljud är okej, och spelet i sig själv är ganska fängslande. Ibland kommer du liksom jag att råka i panik när du spelar på tid, men allt som allt ett kul spel som rekommenderas. Lägg dock märke till, att **Hyperblob** är ett av de där "lite dyrare" billigspelen.
★★★

PIANOMAN

Ubik's Music (Firebird)
Ubik's Music är ett rent musikprogram för amatörmusiker, och jag ger den medföljande manualen rätt i att det inte är en leksak utan ett professionellt arbetsredskap.
Ubik's Music är mycket komplicerat. Vill du göra dina egna melodier ska du definiera varenda ton du vill använda. Du har tre kolonner, varifrån du ska skriva följande:
Noten du vill använda, tonens längd och hur ofta den ska in. Kanske det förklaras bättre så här: Istället för att skriva noten på notpapper skriver du in den i datorn.
Det finns mängder med avancerade finesser i **Ubik's Music**, men köp det inte om du bara är ute efter att leka lite. Det här är mer ett "tool" för de som själva gör ljud till sina spel.
Personligen begriper jag inget om musik - det enda jag klarar av är att lägga på en skiva på skivtallriken, så för mig är inte programmet värt något. Ändå är det ett B-R-A program.
★★★★

I GOT RHYTM

Micro Rythn + (Firebird)
För att nu hålla sig i samma genre som det föregende, har Firebird skickat ut efterföljaren till trumprogrammet Micro Rhytm, nu med ett plustecken (+) efter.
Det kan mer eller mindre detsamma som Ubik' Music, men med den fördelen att det är lättare att betjäna.
Dessutom har programmet en rad inbyggda rytmer. Några kommer att falla i trans, medan andra kommer att trycka in hörselproppar.
★★★

ÅSKKRAFT

Thunder Force (Rack It/ Hewson)
Thunder Force går ut på att du ska kämpa dig igenom 4 olika zoner som var och en har sina speciella monster och hinder.
I början av första zonen har du ett vapen till din hjälp - dina bara händer. Dessa ska du använda till att klippa till de motståndare som stormar emot dig från både höger och vänstar.

På vägen kommer du lyckligtvis att hitta vapen som kan underlätta för dig. T.ex. är vapnet i zon ett en pistol.
En sak är klar - detta är inte ett spel där du kan titta på TV samtidigt med att du spelar. Snabbhet är nyckelordet, slöhet ör dödligt. Är du långsam blir dina motståndare otålmodiga och börjar skjuta efter dig, och till råga på allt får du dessutom annat att tänka på, som t.ex. en angripande släde.

Lyckas du komma mer eller mindre helskinnad igenom zone 1 ska du kämpa mot en avskyvärd robot som spärrar utgången. Här finns det bara en sak att göra, och det är att puckla på metallklumpen tills den drar sig tillbaka.
Vinner du går du vidare till zon 2, som har ännu fler hinder. Besegrar du roboten ännu en gång går du vidare till tredje och näst sista zonen. Nu behöver du bägge händerna på joysticken. Dets blir männen mer aggressiva , dels kommer det fler slädar, och dessutom kommer det fram bläckfiskar och händer som vill göra mos av dig.

Klarar du även detta är du bra - verkligt bra. I zon 4, avslutande kapitlet i **Thunder Force**, måste du även ta fötterna till hjölp på joysticken och sätta autofire on. Vad som händer i denna zon kan ej beskrivas - det ska ses.

Nederst på skärmen kan du se hur många olika vapen du har fått tag på. Jag kan avslöja att det finns fem olika vapentyper, från bumerang till sten.
Grafiken och ljudet är flott och färgrikt, och med sju liv och massor med action gör du inte fel i att investera i detta spel.
★★★★(★)

Commodore 64

Program cruncher

Här kommer en liten rutin som är högst impopulär bland program. Den far nämligen in och river bort all struktur i alla andra program, plockar bort REM-satser och mellanrum, och misshandlar dem därmed till oigenkännlighet.
I gengäld sparar det Kb RAM i minnet, och DET är ju något vi alla kan behöva titt som tätt...

```
100 DATA 165,122,141,169,2,165,123,
    141,170,2,32,142,166,24,165,43,
    105,3,133,122
110 DATA 165,44,105,0,133,123,169,0,
    133,253,141,171,2,76,24,193,201,
    143,208,117
120 DATA 165,253,208,3,76,211,192,56,
    165,122,233,1,141,167,2,133,251,
    165,123
130 DATA 233,0,141,168,2,133,252,24,
    32,9,169,32,251,168,165
140 DATA 122,133,254,165,123,133,255,
    160,0,177,254,145,251,230,254,208,
    2,230
150 DATA 255,230,251,208,2,230,252,
    165,251,197,45,144,234,24,165,252,
    197,46,144
160 DATA 227,173,167,2,133,122,173,
    168,2,133,123,165,122,197,45,144,
    9,165,123
170 DATA 197,46,144,3,76,233,192,56,
    165,122,233,1,133,122,165,123,233,
    0,133,123
180 DATA 169,0,133,253,76,41,192,201,
    0,240,22,169,1,133,253,165,122,
    197,45,144
190 DATA 9,165,123,197,46,144,3,76,
    233,192,76,41,192,24,165,122,105,
    4,133,122
200 DATA 165,123,105,0,133,123,169,0,
    133,253,76,173,192,56,165,122,141,
    167,2
210 DATA 233,5,133,251,165,123,141,
    168,2,233,0,133,252,76,74,192,32,
    51,165,169
220 DATA 255,133,20,133,21,32,19,166,
    169,2,24,101,95,133,45,133,47,133,
    49,169,0
230 DATA 101,96,133,46,133,48,133,50,
    32,51,165,173,169,2,133,122,173,
    170,2,133
240 DATA 123,96,32,101,193,201,32,
    208,38,173,171,2,208,62,165,122,
    141,167,2,133
250 DATA 251,165,123,141,168,2,133,
    252,24,32,101,193,201,32,240,249,
    165,122,133
260 DATA 254,165,123,133,255,76,91,
    192,72,201,34,208,11,173,171,2,73,
    1,141,171
270 DATA 2,76,97,193,201,0,208,8,173,
    171,2,240,3,76,74,193,104,76,44,
    192,160,0
280 DATA 230,122,208,2,230,123,177,
    122,201,58,176,6,56,233,48,56,233
    208,96
290 FOR A=49160 TO 49529:READ B
    :POKE A,B:NEXT A:PRINT"SYS(49160)
     FOR AT STARTE REMARK"
```

Fullt ös från början – HÅLL ÖGONEN ÖPPNA, DON'T MISS SOFT

I NÄSTA NUMMER kan du läsa spännande nytt!!

NEXT SOFT 25/2

Vill du vara først

Marknadens bästa och snabbaste kopieringscartridge

• Laddar dina spel från diskett på 5 sek. • Screen Dump till skrivare, kassett och diskett. • Kassett Turbo (10ggr) • Disk Turbo med Warp (25ggr) • Ostoppbar resetknapp • Fungerar på C64/128 • Sprite Killer • Sparar program som en fil • Sprite Monitor • Maskinspråksmonitor • Kopierar även antifreeze spel • Helt menystyrd (inget att ladda)

2 veckors returrätt. 1 års garanti.

Endast 499:- Telefonorder 0523-51516

☐ Skicka mig genast _____st Action Replay IV à 499:-

☐ Skicka mig genast mer info i form av gratis katalog.

Namn_____

Adress_____

Postadr_____

ELDA
Elektronik
450 47
BOVALLSTRAND

DENNE JUL HAR DU RÅD MED EN SUPERDATOR!

NYHET: NU FINNS PC EMULATOR TILL ATARI ST. KÖR PC PROGRAM

520 ST/M
3.695:-

Komplett med diskettstation mus och TV modulator.
192 KB ROM, 512 KN Ram
512 Färger, högsta upplösning
640 × 400 punkter.
Klockfrekvens 8 MHz, ljudkretsens omfång 30 Hz-125 KHz!!

1040 STF
5.195:-

Komplett med inbyggd diskettstation och mus
1024 KB Ram, ej TV-modulator
samt diskettstation 720 KB.
I övrigt som 520 STM.

Enormt program och tilbehörsutbud!
Vi har ca. 300 titlar totalt finns minst 1500!

JÄTTESTORT PROGRAMPAKET HELT UTAN KOSTNAD!

ORBEHANDLINGSPROGRAM · GRAFIKPROGRAM · C KOMPILATOR · BASIC · TERMINALPROGRAM
CP/M EMULATOR · 8 SPELPROGRAM · ADVENTURE GAMEMAKER · RAMDISKPROGRAM · FORMATTERING
MM. MM. DU FÅR DESSUTOM 10% RABATT ETT ÅR PÅ PROGRAM, TILLBEHÖR & BÖCKER.

DIN DATORBUTIK
F.D. PYRAMID SOFTWARE

08-792 33 23

BUTIK: BIBLIOTEKSGÅNGEN 9
TÄBY CENTRUM

COMMODORE FOLKS — SE HIT!

"COMputer" ligger återigen på hyllorna hos din tidningshandlare, ivrigt väntande på DIG och din Commodore!

Tveka inte, rusa ner och köp KVALITETSTIDNINGEN framför alla andra när det gäller Commodore-stoff, där du kan läsa om:

Reportage: Från USA, England och Älvsjömässan i Stockholm.

Tester: Av fem nya skrivare, Aegis Videoscape 3D, Desktop på Amiga och de senaste spelen.

Tips: Till C128, C64, Amiga C1541 och +4.

Allt detta och mycket mer i den nya färska "COMputer"! Pris endast 24:90. I handeln nu!

AVAILABLE NOW!!

Enter the exciting world of

M.A.C.H.

AND GET REAL ARCADE ACTION!

CREATED BY THOMAS ZELIKMAN

Giant Playfields: 3X25 action screens

Multidirectional smooth scroll

Competition! Beat this game and win an AMIGA

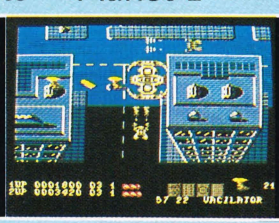
Over 200 animated sprites

Special 2 Player team mode

Commodore 64 screenshots

Planet 1

Are you ready to challenge the robots?

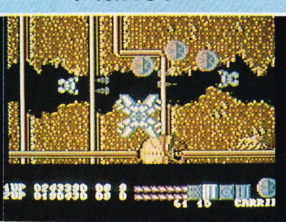


Here you must destroy the robots warning-system, the slave-leaders and this dreadfull robot.

Planet 2

With both Mega-Blaster and repeat-fire active, you can blast your way through to planet 3.

Planet 3



The final planet is full of mysterious robots, and a giant army of special space force troopers. Beat the final robot and win!

Starvision

– The right decision

Commodore 64/128
Cassette £9.95
Disc £14.95

Starvision Software Aps. Rodosvej 42. DK-2300 Copenhagen S, Denmark. Tel: (+45) 1 551 441

— Var har ni varit?
— Ute!
— Vad har ni gjort?
— Inget!

Lange & Persson

Priser från ca 2 695:– inkl. moms. (C 64).

— det bättre alternativet!

Kryssa i det bättre data-alternativet.

Skicka in kupongen redan idag, eller kontakta din Commodorebutik där Du bor.

Commodore AB,
Box 8184,
163 08 Spånga

Jag är nyfiken på:
Hemdatorn **C64** ☐ **C128** ☐ **C128D** ☐
Persondatorn **PC 10** ☐ **PC 20** ☐ **PC AT** ☐
Grafik/ljuddatorn **Amiga** ☐

Namn: _____

Företag: _____

Telefon: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Commodore®

MORE ACTION!

PROF COMPETITION

THE NEW LINE

Två fulländade Joysticks från Suzo

HK Electronics
Tel 08-733 92 90

Justerbar auto-fire

ATARI - COMMODORE - MSX
- SINCLAIR (with adaptor)
- SPECTRA VIDEO
- TEXAS INSTRUMENTS - ETC.

1 års garanti

HK Electronics
Tel 08-733 92 90